

ARTISTS' MASTER SERIES

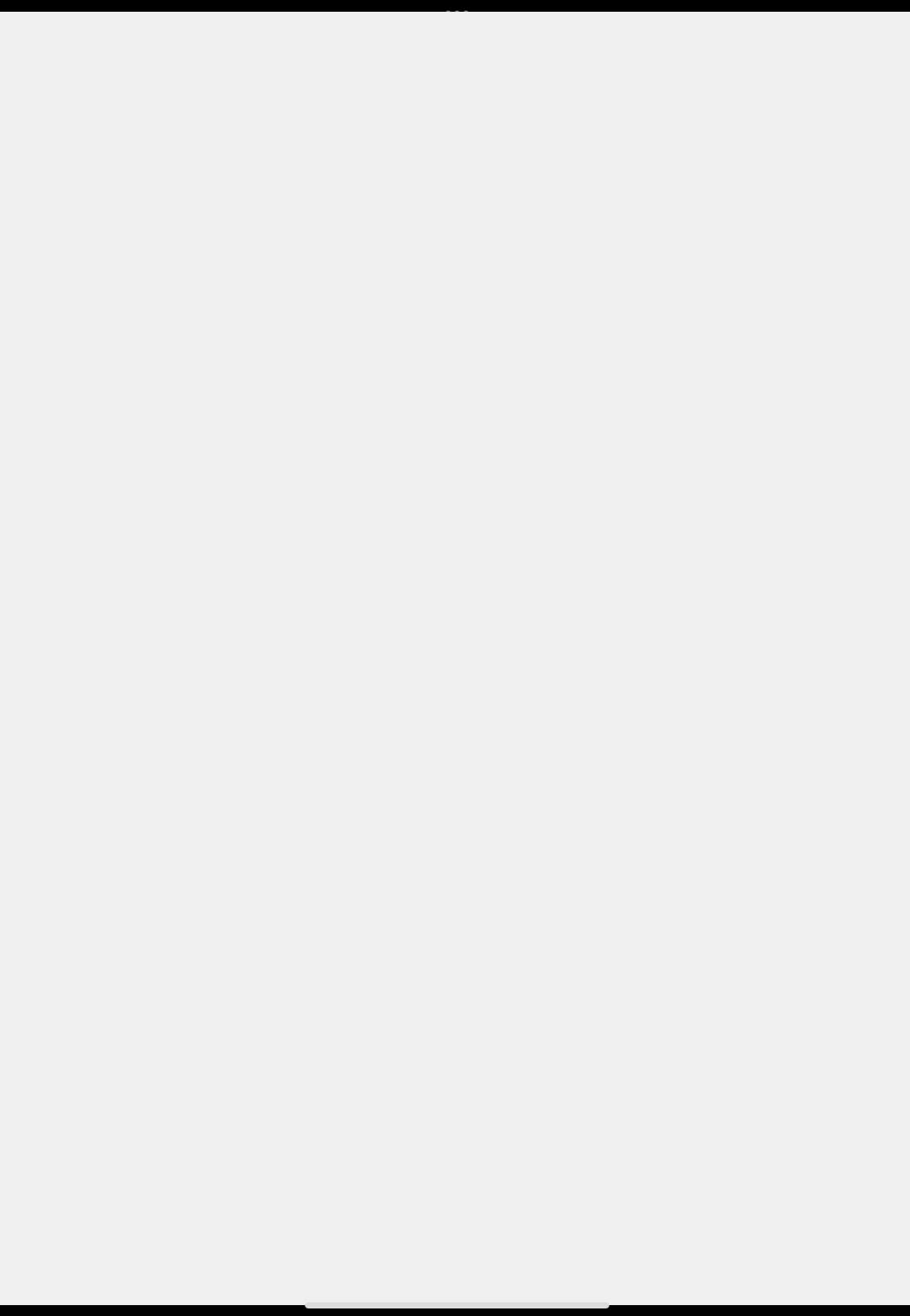
COMPOSITION & NARRATIVE



- GREG RUTKOWSKI
- DEVIN ELLE KURTZ
- NATHAN FOWKES
- JOSHUA CLARE
- DOM LAY







ARTISTS' MASTER SERIES

COMPOSITION

& NARRATIVE

3dtotal Publishing

Correspondence: publishing@3dtotal.com

Website: www.3dtotal.com

Artists' Master Series: Composition & Narrative © 2023, 3dtotal Publishing. All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means, without the prior written consent of the publisher. All artwork, unless stated otherwise, is copyright of the featured artists. All artwork that is not copyright of the featured artists is marked accordingly.

Every effort has been made to ensure the credits and contact information listed are present and correct. In the case of any errors that have occurred, the publisher respectfully directs readers to the www.3dtotalpublishing.com website for any updated information and/or corrections.

First published in the United Kingdom, 2023,
by 3dtotal Publishing.

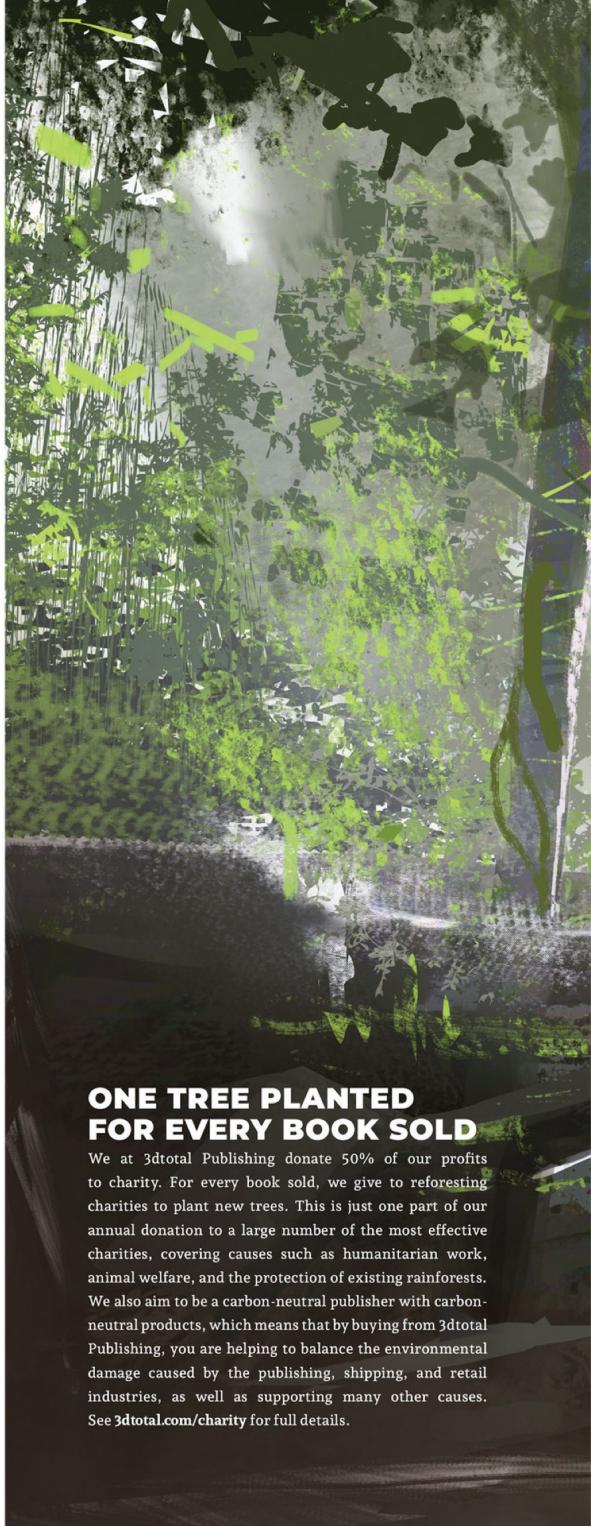
Address: 3dtotal.com Ltd,
29 Foregate Street, Worcester,
WR1 1DS, United Kingdom.

Hard cover ISBN: 978-1-912843-59-6
Printing and binding: Gutenberg Press Ltd (Malta)
www.gutenberg.com.mt

Visit www.3dtotalpublishing.com for a complete list of available book titles.

Managing Director: Tom Greenway
Studio Manager: Simon Morse
Lead Designer: Joseph Cartwright
Lead Editor: Samantha Rigby
Editor: Philippa Barker
Designer: Matthew Lewis

Front cover image © Nathan Fowkes
Back cover image © Greg Rutkowski
End papers images © Nathan Fowkes



ONE TREE PLANTED FOR EVERY BOOK SOLD

We at 3dtotal Publishing donate 50% of our profits to charity. For every book sold, we give to reforesting charities to plant new trees. This is just one part of our annual donation to a large number of the most effective charities, covering causes such as humanitarian work, animal welfare, and the protection of existing rainforests. We also aim to be a carbon-neutral publisher with carbon-neutral products, which means that by buying from 3dtotal Publishing, you are helping to balance the environmental damage caused by the publishing, shipping, and retail industries, as well as supporting many other causes. See [3dtotal.com/charity](http://www.3dtotal.com/charity) for full details.



Image © Dom Lay



CONTENTS

HOW TO USE THIS BOOK	6	TYPES OF NARRATIVE	70
COMPOSITION BY GREG RUTKOWSKI	8	BUILDING NARRATIVE TECHNIQUES	76
WHAT IS COMPOSITION?	10	COMPOSITION & NARRATIVE	84
COMPOSITION IN HISTORY	12	TUTORIALS	90
GOLDEN RATIO	16	SEA SERPENT BY DEVIN ELLE KURTZ	92
FIBONACCI SPIRAL	18	ARABIAN PORT BY NATHAN FOWKES	132
RULE OF THIRDS	22	LONE RIDER BY JOSHUA CLARE	164
OTHER ELEMENTS OF COMPOSITION	24	MARKET PLAZA BY DOM LAY	196
COLOR	32	GALLERY	234
VALUE	36	DEVIN ELLE KURTZ	236
LIGHT	42	NATHAN FOWKES	240
TYPES OF COMPOSITION	46	JOSHUA CLARE	244
BREAKING THE LAWS OF COMPOSITION	54	DOM LAY	248
NARRATIVE BY GREG RUTKOWSKI	58	DJAMILA KNOPF	252
INTRODUCTION	60	SEAN LAYH	256
NARRATIVE IN THE HISTORY OF ART	62	HEIKALA	260
STORYTELLING IN ILLUSTRATION	66	GUWEIZ	264
		JESSICA WOULFE	268
		IZZY BURTON	272
		CONTRIBUTORS	276
		INDEX	278

HOW TO USE THIS BOOK

Bienvenidos a Artists' Master Series: Composition & Narrative. Este libro contiene tres secciones principales: los capítulos de teoría, los tutoriales y la galería.

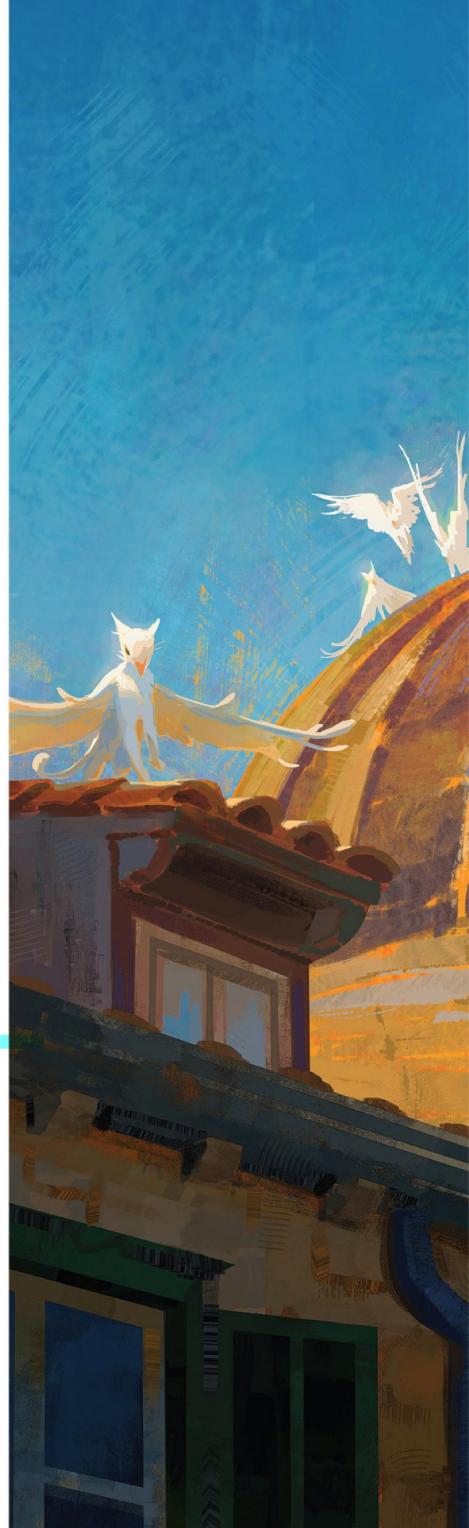
Le recomendamos comenzar leyendo los [capítulos](#) detallados de Greg Rutkowski sobre [Composición](#), (páginas 8 a 57) y [Narrativa](#) (páginas 58 a 89) para aumentar su conocimiento y comprensión de estos temas centrales.

El primer capítulo presenta la [teoría de la composición y su uso en el arte](#), así como en otros medios, antes de hacer un [repasso histórico](#) para explorar cómo se ha utilizado en una variedad de imágenes, desde pinturas rupestres hasta obras maestras digitales modernas. A continuación, [abordará las reglas y leyes de la composición](#), incluida la proporción áurea, la espiral de Fibonacci y la [regla de los tercios](#), además de otros elementos de la composición, como la forma, la proximidad y la escala, el ritmo y el movimiento, la perspectiva, la textura y el contraste. Las secciones posteriores analizan el uso del color, el valor y la luz en la composición, antes de analizar otros tipos de composición, como el paisaje, el retrato y la naturaleza muerta. Una vez que comprenda bien estos conceptos, el capítulo concluye examinando [cómo y por qué los artistas pueden romper las leyes de la composición](#).

El segundo capítulo presenta la [narrativa y la narración de historias en el arte](#), antes de analizar cómo se han utilizado las obras de arte para contar una historia a lo largo de la historia. Analiza el uso de la narración de historias en la ilustración de [una sola imagen](#), así como en el guion gráfico, y luego explora las diferentes formas de construir una narrativa en una pintura. La sección sobre la construcción de técnicas narrativas examina el papel de la premonición, el entorno, el punto de vista, el simbolismo y la metáfora, la participación del espectador, la personificación de un personaje animal, la exageración, el humor, la ambigüedad y la simplicidad y complejidad a la hora de contar una historia a través de imágenes. Termina examinando [cómo se puede utilizar la composición para añadir a la narrativa](#), incluido el uso de un punto focal.

Si bien los cuatro tutoriales de Devin Elle Kurtz (página 92), Nathan Fowkes (página 132), Joshua Clare (página 164) y Dom Lay (página 196) pueden considerarse proyectos independientes, le resultará beneficioso leer los conocimientos y la terminología que se comparten en los capítulos introductorios del libro antes de intentar realizarlos. Cada artista del tutorial tiene un estilo y una formación creativa individuales, con su propio enfoque en el uso de la composición y la narrativa en sus obras de arte. Siga las instrucciones para ver cómo aplican sus conocimientos de composición y narrativa en la práctica.

Finalmente, la Galería (páginas 234 a 275) muestra los portafolios de los cuatro artistas tutoriales, además de seis profesionales adicionales, cada uno de los cuales comparte valiosos conocimientos sobre su uso de la composición y la narrativa en sus obras de arte.





ARTIST TIPS

Throughout the book, look out for these useful colored boxes, where artists share pro tips and bonus advice.

COMPOSITION

GREG RUTKOWSKI

Composition, like many other factors in art, is a fundamental tool that can be used to create balance or weight in a scene. Paintings can be crowded, busy, and complex, or light, spacious and empty. Neither type is better than the other, and both can contain much beauty and value. It all depends on the artist's vision for the painting and the type of composition they want to create, which are decisions made early in the planning stages.

La composición, como muchos otros factores en el arte, es una herramienta fundamental que se puede utilizar para crear equilibrio o peso en una escena. Los cuadros pueden ser abarrotados, recargados y complejos, o luminosos, espaciosos y vacíos. Ningún tipo es mejor que el otro, y ambos pueden contener mucha belleza y valor. Todo depende de la visión del artista para la pintura y del tipo de composición que deseé crear, que son decisiones que se toman al principio de la etapa de planificación.



WHAT IS COMPOSITION?

En pocas palabras, la composición es la colocación de figuras, formas, líneas y objetos en un orden específico. Se da en la pintura, la escultura, la música y el cine. Por ejemplo, un músico crea una canción grabando diferentes instrumentos y voces y colocando la música en un orden que le suene mejor. De manera similar, un fotógrafo intenta capturar la mejor toma cambiando la vista (01). Ambos son ejemplos de composición.

La composición también se da en otras partes de la vida. Un niño intentará colocar bloques de colores de una manera que le parezca atractiva. Mi abuela solía juntar flores, pasto y hierbas y colocarlas en un ramo.

La composición es inseparable de la creación en cualquier nivel de habilidad. Cuando éramos niños, la mayoría de nosotros seguíamos reglas específicas que copiábamos de nuestros padres o de algo que veíamos en la televisión o en un libro. A menudo verás a niños que comienzan su aventura artística con un dibujo simple, como un sol en forma de círculo amarillo, con líneas que simbolizan rayos. Los niños suelen colocar el sol en la esquina superior de la imagen y llenan el resto del espacio con una pequeña casa o nubes y personas (02). Este es uno de los primeros patrones de composición que aprendemos cuando somos niños. La imagen 03 es otro ejemplo del enfoque de composición de un niño, con elementos de paisaje en capas.



01 This is a photo from a trip to Austria. As you can see, the first shot has some compositional issues (marked in red).

The second photo is cropped and you can see how much more readable and calm the shot is.

01 Esta es una foto de un viaje a Austria. Como puedes ver, la primera toma tiene algunos problemas de composición (marcados en rojo). La segunda foto está recortada y puedes ver cuánto más legible y tranquila es la toma.



02 My six-year-old daughter, Gaia, created this drawing.

Sun, clouds, and grass are depicted in a very symbolic way.

02 Mi hija de seis años, Gaia, creó este dibujo. El sol, las nubes y la hierba están representados de una manera muy simbólica



03 This is another drawing by my daughter. Children have a

specific way of building landscapes in terms of composition.

03 Este es otro dibujo de mi hija. Los niños tienen una manera particular de construir paisajes en cuanto a composición.

Siempre que intentas construir o crear algo, estás trabajando inconscientemente en la composición. Por lo general, esto afecta las primeras etapas del trabajo. Las líneas o formas iniciales que dibujas en el lienzo son tu primera idea de cómo se verá la obra de arte en los pasos siguientes. Antes de sumergirte en los detalles, primero debes dibujar un borrador que contendrá las partes más importantes de la pintura. Una vez que tengas clara tu idea inicial para la composición, puedes avanzar y comenzar a trabajar en el resto de la pintura (04).

A. Para esta pintura, comencé a construir la composición agregando formas grandes de colores para marcar las partes más importantes en el color correcto como una guía rápida para los pasos siguientes.

B. Luego comencé a introducir formas más pequeñas para indicar más variedad en el paisaje. Utilicé colores y formas más atrevidos, construyendo lentamente la imagen hasta llegar a la etapa final.

C. La última fase de la pintura muestra más detalles, con diferentes formas y direcciones de pinceladas que crean un aspecto más orgánico y realista.

Como puedes ver, no puedes pintar ni dibujar sin pensar en dónde colocar el bolígrafo o el pincel; desde el primer punto o línea, estás trabajando en la composición, sin importar tu nivel de habilidad. Cuanto más consciente seas de la estructura de la composición y de las herramientas de composición disponibles, más control tendrás sobre tus proyectos futuros.



A



B



C

04 The development of even a simple landscape painting involves considering the composition.

COMPOSITION IN HISTORY

Mirando hacia atrás en la historia del arte, los humanos comenzaron a dibujar más como lo hacen los niños de hoy, siguiendo una disposición simplificada de formas, y evolucionaron hacia el uso de composiciones más complejas.

Sin embargo, desde el principio, la composición fue esencial para la creación artística; por ejemplo, los seres humanos que hacían pinturas rupestres tenían que planificar dónde colocar las huellas de las manos en la pared de la cueva (05). En la actualidad, los artistas trabajan arduamente en numerosos bocetos de composición utilizando tecnologías modernas, como software 2D y 3D o fotografía (06).

A medida que transcurrieran miles de años de historia, trabajamos arduamente en nuestro desarrollo artístico, intentando cada vez capturar la vida, la historia o la imaginación, logrando resultados ligeramente mejores a lo largo de los años.



05 Hands at the Cuevas de las Manos upon Río Pinturas, near the town of Perito Moreno in Santa Cruz Province, Argentina. The art in the cave is dated between 7300 BC and 700 AD.



06 I created this painting in the old masters' painterly style, using digital software to imitate real paint and traditional brushstrokes. While its composition may seem simple at first glance, complexity isn't limited to composition; it can also relate to the way an artwork is painted. The complexity of this piece is due to the combination of digital software, custom brushes, knowledge, and the experience required to create it.

06 Creé esta pintura al estilo pictórico de los viejos maestros, utilizando software digital para imitar la pintura real y las pinceladas tradicionales. Si bien su composición puede parecer simple a primera vista, la complejidad no se limita a la composición; también puede relacionarse con la forma en que se pinta una obra de arte. La complejidad de esta pieza se debe a la combinación de software digital, pinceles personalizados, conocimiento y la experiencia necesaria para crearla.



07 *The Calling of the Apostles Peter and Andrew* (1308–1311) by Duccio di Buoninsegna.



08 *The Adoration of the Magi* (c. 1450) by Giovanni di Paolo.

Incluso en tan solo unos pocos siglos, podemos ver cuánto ha cambiado la composición, comparando las pinturas simples y planas del siglo XIV (07) con imágenes con más perspectiva y puntos focales claramente definidos en el siglo XV (08), hasta las pinturas con una profundidad y complejidad de diseño aún mayores en el siglo XVII (09). Otros doscientos años después, existían pinturas que representaban batallas, las que cada detalle reflejaba un significado simbólico, como este ejemplo pintado por Jan Matejko en 1878 (10).

COMPOSITION



09 *The Fall of Phaeton* (c. 1604/1605, probably reworked c. 1606/1608) by Sir Peter Paul Rubens.



10 *The Battle of Grunwald* (1878) by Jan Matejko.



11a My first attempt at this painting in 2016. As you can see, I initially considered a vertical composition with the focus set on the dragon.

Se puede apreciar inmediatamente el gran progreso que han logrado los artistas a lo largo de los siglos, en particular si se tienen en cuenta las diferentes limitaciones y avances técnicos. En la Edad Media y épocas posteriores, la gente podía pintar y dibujar utilizando herramientas naturales hechas a mano, como carboncillos, pinceles y pasteles. Con el progreso de la industria del arte, se hizo más accesible un número cada vez mayor de herramientas, lo que impulsó las técnicas y permitió nuevos estilos y ejecuciones. Con los avances en las herramientas y una comprensión más profunda de las matemáticas (obtenga más información sobre esto en la página 16), los artistas comenzaron a experimentar con composiciones más atrevidas. Más adelante en la historia del arte, vemos a artistas rompiendo las reglas de composición (consulte la página 54).

Pero ninguna otra era ha tenido tanta influencia en la técnica como la era digital. Hoy en día es fácil cambiar las proporciones de un cuadro, girar el lienzo digital en cualquier dirección y volver a la obra anterior, todo con un solo clic. Los artistas no podían permitirse realizar este tipo de experimentos en tiempos pasados, porque esas modificaciones eran caras y requerían mucho tiempo. Hoy en día es posible cambiar cualquier cosa, hacer docenas de copias de un cuadro y decidir cuál nos gusta más (11). Esto crea numerosas oportunidades diferentes para encontrar nuevas soluciones y técnicas, y lo único que hay que pagar es la factura de la electricidad.

Por supuesto, esto no significa que seamos mejores que los "viejos maestros" que dedicaron toda su vida al arte, aprendiendo y creando obras mucho más lentamente que nosotros hoy. Simplemente significa que podemos producir mucho más con menos costo y en menos tiempo. Esto nos brinda la oportunidad de probar varias composiciones en diferentes programas para impulsar el progreso mucho más que antes.

— A. E.



11b Using Adobe Photoshop to expand the canvas and add more content, creating a much more interesting composition.

GOLDEN RATIO

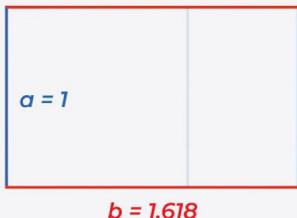
La proporción áurea (también conocida como proporción divina o sección divina) es la proporción de un rectángulo especial donde el lado más largo es 1,61803398875 veces la longitud del lado más corto (12). Podemos traducir la proporción áurea en una línea dividida en una sección larga y otra corta (13), donde la longitud total de la línea dividida por (a) es la misma proporción que (a) dividida por (b), ambas dan como resultado 1,618.

La proporción áurea también se puede traducir al arte. Usando estas proporciones, podemos obtener resultados sorprendentemente buenos. La sección divina se utilizó por primera vez en la arquitectura antigua, por ejemplo Fidias (500 a. C.-432 a. C.), un escultor y matemático griego, estudió ϕ y lo aplicó al diseño de esculturas para el Partenón.

La proporción áurea es una de las claves para crear una composición perfectamente equilibrada. Podemos encontrar el ejemplo más cercano de su divinidad en la anatomía humana. Si medimos una mano y la contamos como 1, el antebrazo tendrá una longitud de una mano multiplicada por 1,61803398875 (representada por la letra griega ϕ) (14). Esta proporción se puede utilizar en muchas otras partes del cuerpo, como los dedos (15). De alguna manera, la naturaleza utiliza este número para hacer crecer a sus organismos de una manera muy específica.

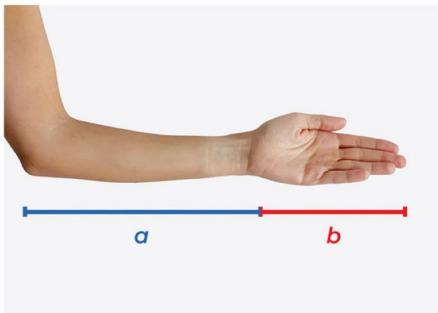
El uso de la proporción áurea por parte de Leonardo da Vinci es quizás el más famoso. Centró sus dibujos anatómicos en la proporción divina. Sus dibujos nos muestran hasta qué punto llegó su análisis de las proporciones del cuerpo humano (16). Este descubrimiento llevó el conocimiento artístico de la anatomía humana a otro nivel. Muchos años después del arte de da Vinci, todavía lo utilizamos como referencia.

1.



12

Este es un ejemplo de un rectángulo áureo, donde los lados más largos son 1,618 veces más largos que los más cortos. La línea gris muestra que un rectángulo áureo se puede formar a partir de un cuadrado y un rectángulo áureo más pequeño.

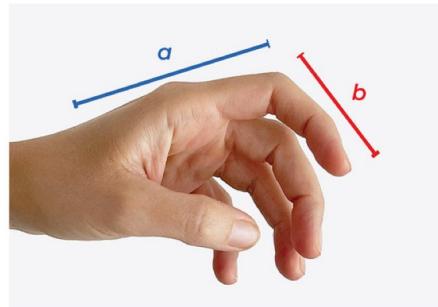


14 Podemos trasladar el conocimiento sobre la proporción áurea al cuerpo humano. Este ejemplo muestra la proporción divina en el antebrazo y la mano humanos.

$$\frac{a}{b} = \frac{a+b}{a} = 1.618$$

13

De manera similar al rectángulo de la imagen 12, se puede ver la proporción áurea en una línea simple. Usando la proporción 1,618, podemos dividir una línea en dos partes, donde una parte es más larga (a) y otra más corta (b), en las mismas proporciones que el rectángulo. La longitud total de la línea (a + b) es 1,618 veces más larga que (a) sola.

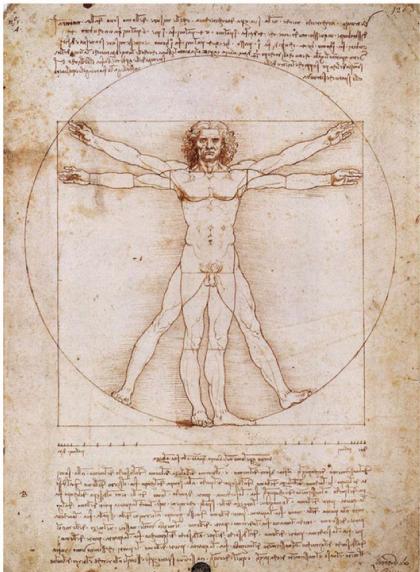


15 Se puede observar una división muy similar en diferentes partes del cuerpo.

16

La proporción áurea es uno de los principios básicos que todo artista debería conocer. Nos ayuda a resolver muchas cuestiones a la hora de crear arte, como por ejemplo dónde colocar un objeto. Cualquier distancia entre los objetos de una pintura se puede establecer posicionándolos según las proporciones de la proporción áurea.

Por ejemplo, un árbol en una escena de paisaje simple será mucho más agradable de ver si se utiliza la proporción áurea para establecer la distancia entre el árbol y el borde del lienzo. También puede utilizar esas proporciones de 1,618 en la forma del árbol. La imagen 17 también muestra cómo la colocación del sujeto se puede adaptar a la división áurea, con el personaje colocado en la línea que divide el marco en cuadros que tienen un tamaño 1,618 veces mayor entre sí. Por supuesto, no tiene que medirlo exactamente. Se trata más bien de tener en cuenta esta proporción para poder juzgar si algo está dentro de esas proporciones o no. Incluso puede utilizar el rectángulo áureo como guía para enmarcar su pintura.



16 El Hombre de Vitruvio (1492) de Leonardo da Vinci. Se puede observar cómo Da Vinci dibujó una silueta humana en un círculo perfecto y marcó líneas divisorias según la proporción áurea

16 Vitruvian Man (1492) by Leonardo da Vinci.

You can see how da Vinci drew a human silhouette in a perfect circle and marked division lines according to the golden ratio.



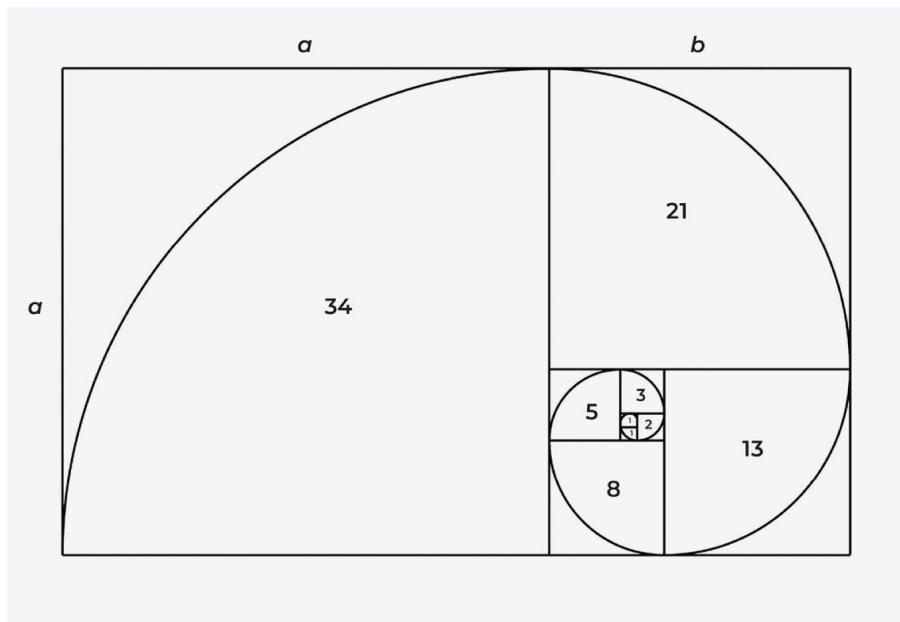
17 Demonstrating the use of the golden ratio in my own work.

FIBONACCI SPIRAL

La espiral de Fibonacci es una continuación de la proporción áurea. Es una representación visual de la secuencia de Fibonacci, que es una serie de números específicos: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34... Cada número se crea sumando los dos números anteriores. Muchas fuentes afirman que la secuencia fue descubierta por primera vez, o "inventada", por el matemático italiano Leonardo Fibonacci, que nació alrededor del año 1170 d. C.

La espiral de Fibonacci se encuentra dentro del rectángulo áureo. Se dibuja dentro de cuadrados conectando las esquinas de las cajas cuyos lados son la longitud de los números ascendentes en la secuencia de Fibonacci (es decir, 1×1 , 2×2 , 3×3 , 5×5 , 8×8 , y así sucesivamente) (18). Los cuadrados encajan perfectamente porque la proporción entre los números de la secuencia de Fibonacci es muy cercana a la proporción áurea.

Aunque la explicación matemática puede sonar complicada, puedes visualizar la espiral de Fibonacci como guía para tu composición. El rectángulo áureo se puede utilizar como un diseño simple que mejorará la proporción de tu pintura; la espiral de Fibonacci lleva la división áurea más allá y atrae la atención del observador hacia el punto focal de tu pintura. En la pintura 19 puedes ver cómo utilicé la espiral de Fibonacci para crear un flujo que atrae la atención hacia un punto focal, que es el personaje de este ejemplo.



18 A Fibonacci spiral drawn in the golden rectangle, with a diagonal bend in each square forming the spiral.

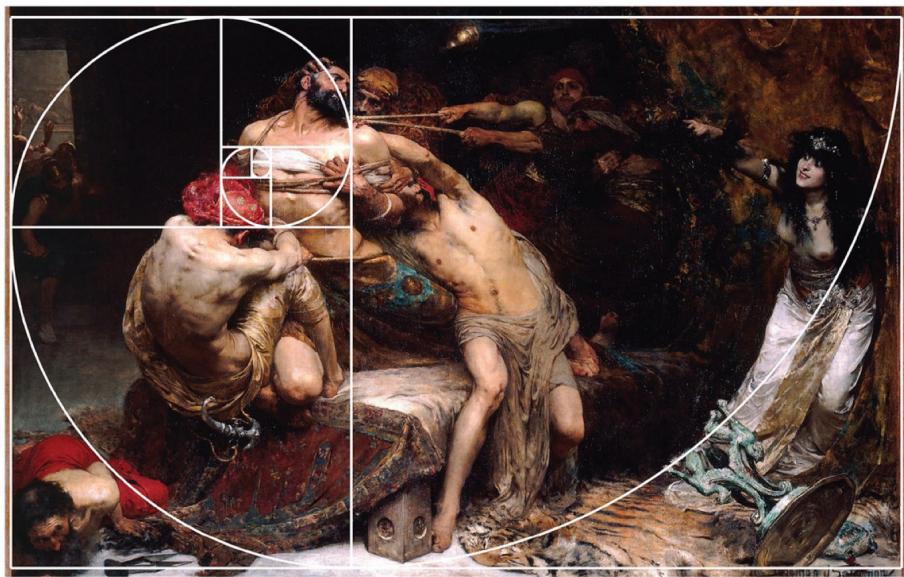


19 An example of the Fibonacci spiral used in my own work.

COMPOSITION



20 *The Adoration of the Kings* (1500–1509) by Raphael.



21 *Samson* (1887) by Solomon J. Solomon.



22 East Facade of the Parthenon and the Temple of Rome and Augustus on March 5, 2020, photographed by George E. Koronaios.

La espiral de Fibonacci se ha utilizado durante muchos siglos como guía para los artistas (20 y 21). Se ha utilizado en diversos campos, como la arquitectura, la escultura, la pintura y la ingeniería. Aunque la secuencia de Fibonacci se descubrió en el año 1170 d. C., el primer patrón perceptible se utilizó entre el 495 y el 429 a. C., en el Partenón de la antigua Atenas (22). Los humanos tienden a seguir la divinidad de las formas naturales y, como la espiral de Fibonacci se puede observar en cosas como las conchas de caracol y los girasoles, es posible que estos hayan sido objetos de análisis en la antigüedad.

Al igual que la proporción áurea, la espiral de Fibonacci es una técnica fundamental que siempre funciona y puede ayudarte a construir una escena clásica utilizando técnicas clásicas

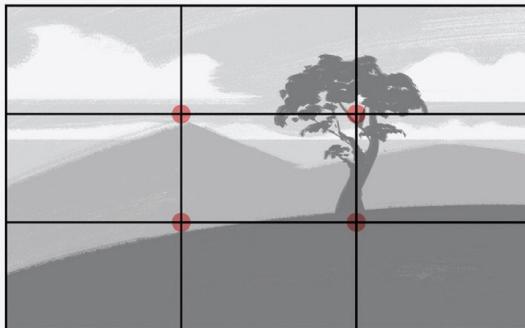
RULE OF THIRDS

La regla de los tercios es una pauta de composición muy utilizada por pintores, fotógrafos, cineastas y diseñadores. La idea es crear una composición más equilibrada y agradable, en la que el espacio vacío adicional ayude a centrar la mirada del espectador en el sujeto de la imagen.

La regla de los tercios coloca al sujeto en el tercio izquierdo o derecho de la imagen, dejando los otros dos tercios más abiertos (23). Fue escrita por primera vez en 1797 por John Thomas Smith en su libro *Remarks on Rural Scenery*. Por supuesto, muchos artistas utilizaron esta técnica, conscientemente o no, antes del libro de John Thomas Smith (24).

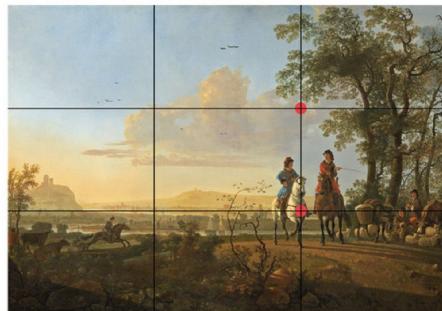
Para simplificar, puedes preparar una cuadrícula formada por nueve rectángulos y colocar el sujeto en la intersección de las líneas. Por ejemplo, en la imagen 25, la regla de los tercios se centra en tres intersecciones: la cabeza del dragón, la multitud en la batalla al fondo y la puerta del castillo. Estas son las partes más cruciales de la pintura, las que transmiten la información y captan la atención del espectador.

La imagen 26 muestra el uso de una línea completa en una cuadrícula de regla de tercios, no solo una intersección. Los mástiles del barco principal están alineados con la línea de la izquierda; el barco está ubicado en el medio de un tercio de la imagen, mientras que otros barcos ocupan el tercio opuesto, lo que equilibra la composición.

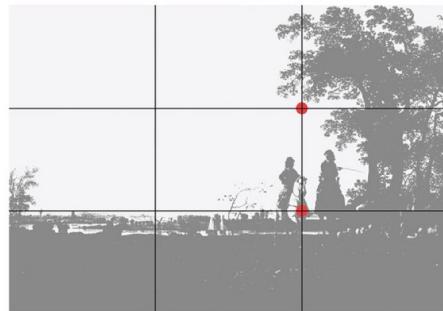


23 Here, the tree appears on the intersections of one third of the image, and the mountain in the middle ground lines up with the intersection on the opposite third of the image, creating balance. You can also see that the foreground, middle ground, and background roughly line up with the horizontal thirds.

Aquí, el árbol aparece en las intersecciones de un tercio de la imagen, y la montaña en el plano medio se alinea con la intersección del tercio opuesto de la imagen, lo que crea equilibrio. También se puede ver que el primer plano, el plano medio y el fondo se alinean aproximadamente con los tercios horizontales.



24 Horsemen and Herdsman with Cattle (1655/1660) by Aelbert Cuyp. In this image you can see how a seventeenth-century artist used the rule of thirds to balance their painting. I've desaturated and separated certain values to highlight this more clearly.





25 The rule of thirds shown in my own painting, with the crucial parts on the intersecting lines.



26 The main focus of this painting is placed on a vertical line of the "rule of thirds" grid.

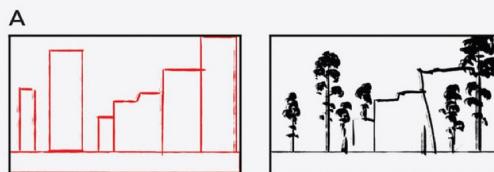
OTHER ELEMENTS OF COMPOSITION

La composición es más fluida de lo que uno se imagina a primera vista. Además de la proporción áurea, la espiral de Fibonacci y la regla de los tercios, podemos utilizar otros elementos como la forma, la escala, el ritmo, la perspectiva, la textura y el contraste para influir en la composición.

SHAPE

La forma es uno de los factores más notables que modifican una composición. El ojo humano está acostumbrado a observar la variedad de formas que lo rodean. Al construir tu composición de una manera particular, puedes usar la forma para agregar información y estado de ánimo a la escena, así como para atraer la atención del espectador hacia un área en particular. Por ejemplo, si quieras crear una atmósfera intensa, es preferible una composición dinámica con formas más atrevidas y ásperas que usar formas tranquilas y redondas. Observando la imagen 27:

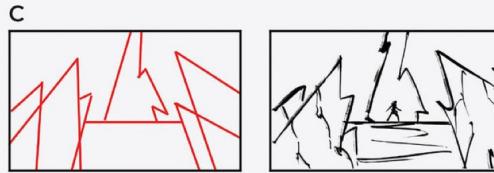
A. Los árboles y las formaciones rocosas constituyen formas rectangulares, creando una toma tranquila y estable.



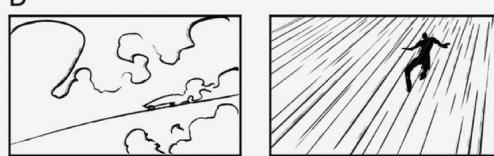
B. Las formas diagonales y circulares presentan el punto focal como una forma redonda y simple.



C. Las rocas geométricas y triangulares atraen la atención hacia el tema principal y crean tensión.



D. Diferentes usos de líneas y formas aleatorias ayudan a crear una composición sólida.



27 A few simple examples of how you can use shape to impact composition.

PROXIMITY & SCALE



28 Scale and proximity are another useful compositional tool.

Muy a menudo, se utiliza la escala para representar el tamaño real de algo monumental, como montañas, mar y edificios. Agregar una pequeña silueta de una persona o de un animal puede ayudar a demostrar las diferencias de tamaño.

La proximidad ayuda al artista a construir la escala o importancia de partes particulares de la pintura al manejar la intensidad o el valor del primer plano, el plano medio y el fondo. Muchos paisajistas han utilizado la proximidad en sus pinturas de manera similar, marcando el tema o el punto focal.

Por ejemplo, en la imagen 28, se utilizan caracteres más pequeños en primer plano para mostrar el tamaño y la importancia del barco que se encuentra en segundo plano. Las formas simples indican el barco en tonos más claros, lo que crea una ilusión de distancia y separa el fondo de los personajes en primer plano



29 *Sea Serpent* by Devin Elle Kurtz (ver tutorial en la página 92). This painting is a perfect example of using proximity in the composition. Foreground elements are darker and create a contrast with the background objects, which are affected by aerial perspective to emphasize the scale and the distance between the photographer in the foreground and dragons in the background.

29 Serpiente marina de Devin Elle Kurtz (ver tutorial en la página 92). Esta pintura es un ejemplo perfecto del uso de la proximidad en la composición. Los elementos del primer plano son más oscuros y crean un contraste con los objetos del fondo, que se ven afectados por la perspectiva aérea para enfatizar la escala y la distancia entre el fotógrafo en primer plano y los dragones en el fondo

COMPOSITION

RHYTHM & MOVEMENT

En la composición, utilizar el ritmo y el movimiento significa colocar formas similares, como objetos o pinceladas, para crear fluidez y dirigir la mirada en una dirección determinada. Muy a menudo, esto atrae al espectador hacia el punto focal (pero no siempre). Por ejemplo, en la figura 30:

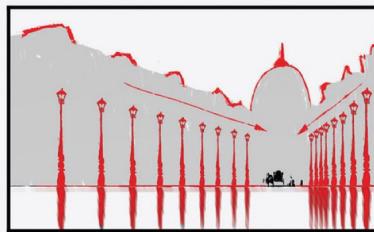
A. Las linternas y la perspectiva crean un ritmo que dirige la mirada hacia el edificio central donde hay un punto de fuga.

B. Este boceto se centra en el flujo de pinceladas y la libertad creativa. Las nubes tienen un ritmo y una dirección específicos que atraen la atención hacia el barco.

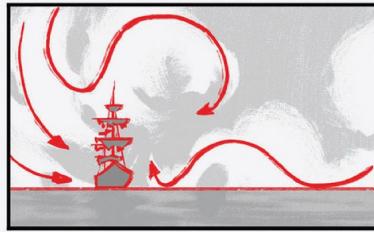
El ritmo y el movimiento también pueden utilizarse para crear tensión y atmósfera. Los cuadros de Vincent van Gogh son un buen ejemplo de ello.

Construya sus composiciones con pinceladas direccionales, creando atmósferas inusuales (31). Se puede observar un enfoque compositivo similar en el arte de Claude Monet (32) y en muchas de las pinturas de Edvard Munch (33).

A



B



30 Use of rhythm and movement to direct the eye and create focal points.



31 *The Starry Night* (1889) by Vincent van Gogh. Van Gogh used impasto to emphasize rhythm and flow.



32 *The Houses of Parliament, Sunset* (1903) by Claude Monet. This painting shows how Monet used brushstrokes to imitate the movement of waves.

COMPOSITION



33 Anxiety (1894) by Edvard Munch.

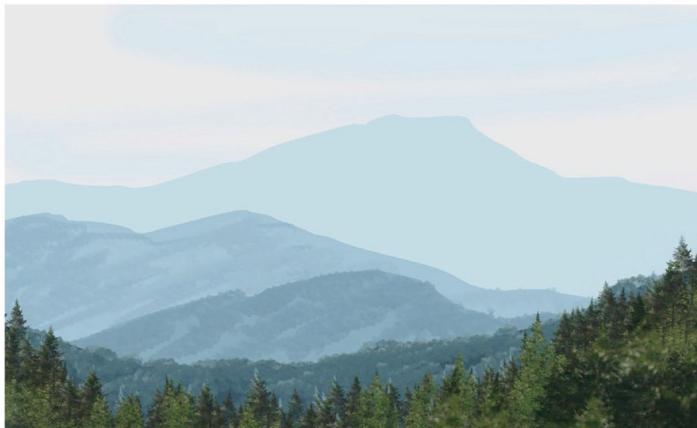
PERSPECTIVE

La perspectiva se puede utilizar como herramienta de composición de muchas maneras. Un tipo importante es la perspectiva aérea, también conocida como perspectiva atmosférica. Se trata de un efecto atmosférico en el que los objetos que están más cerca del espectador parecen tener más contraste, detalles y saturación. Los objetos que están más lejos parecen tener menos contraste, menos detalles y menos saturación, lo que crea una ilusión de profundidad. La niebla o el smog son similares a la perspectiva aérea, pero utilizan menos saturación.

La perspectiva aérea divide una escena en planos, lo que añade profundidad (34).

Otro uso de la perspectiva como herramienta de composición se puede encontrar en la perspectiva lineal, que es el uso de líneas paralelas que desaparecen hacia uno o más puntos de fuga. Debido a su simplicidad, la perspectiva lineal es una gran herramienta para establecer una composición más amplia y compleja. Un punto de fuga es perfecto cuando hay un punto focal en el centro de una composición (35). También se puede utilizar la perspectiva de dos puntos y de tres puntos. Son útiles para crear escenas arquitectónicas en las que se puede ver claramente la división entre los puntos de fuga y todas las líneas que se unen para crear más profundidad en la escena.

Se pueden utilizar tanto la perspectiva lineal como la aérea al mismo tiempo para agregar aún más profundidad y realismo a una pintura.



34 This example shows how aerial perspective divides an image into planes.



35 Here I've applied a linear perspective layer to show how simple perspective can help you build bigger, more complex scenes.

COMPOSITION

TEXTURE

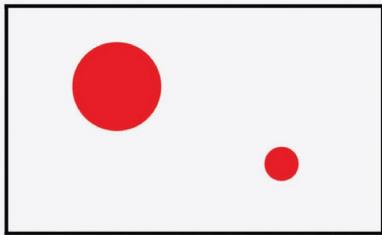
La textura puede ser otra herramienta útil para ayudar a construir la composición. Dependiendo de la idea inicial que tengas para la pintura, las superficies u objetos con textura pueden ser una parte interesante e importante de la composición (36) o pueden crear un punto focal en un área determinada (37). La textura también se puede utilizar en relación con el ritmo y el movimiento, como viste en los ejemplos de la página 26.

VALUE & LIGHT

La textura está estrechamente relacionada con el valor y la luz. Sin luz, no sería posible determinar qué tipo de superficie se está observando. En términos de valor, cada superficie tiene una textura y un brillo. El valor es el resultado de la configuración de iluminación existente y la textura es el resultado de la luz y el valor en la escena en particular. Por lo tanto, cada vez que decida utilizar la textura como herramienta en una composición, piense también en la luz y el valor al crearla.

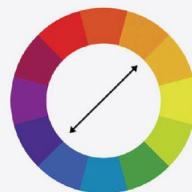


36 This example shows how texture can affect composition. Adding more complexity in texture to the central area in the painting creates a focal point.



37 This example shows how the big, high-contrast shape of the knight on the left catches the viewer's attention at first glance. However, adding a more textured area on the right (marked as a smaller red circle) creates a second point of interest that also draws attention.

Este ejemplo muestra cómo la forma grande y de alto contraste del caballero de la izquierda capta la atención del espectador a primera vista. Sin embargo, al agregar un área con más textura a la derecha (marcada como un círculo rojo más pequeño) se crea un segundo punto de interés que también llama la atención.

A**B****C****D****E**

38 Examples of contrast being used in different compositions.

CONTRAST

Puedes centrar la atención en una parte determinada de una pintura aumentando el contraste en esa zona de la composición. El contraste puede manifestarse en formas como el color, el valor, la textura, la forma y el tamaño (38).

- A. Este ejemplo muestra cómo un color puede contrastar con otro color, atrayendo la atención hacia el área de contraste. El ejemplo utiliza colores del lado opuesto de la rueda de color.
- B. En este ejemplo, el uso de valores de contraste más altos en un área define ese lugar como un punto focal.
- C. Aumentar el uso de textura en un área puede captar la atención del espectador.
- D. Cambiar la forma de circular y redonda a recta y nítida también funciona para crear un punto focal.
- E. Este ejemplo muestra cómo las grandes masas son sólo una característica de fondo, mientras que el tamaño más pequeño del barco atrae la mayor parte de la atención.

COLOR

El color siempre ha sido uno de los elementos más importantes de la pintura. Con la iluminación adecuada, puede crear cambios de humor increíbles. Las transiciones sutiles entre tonos pueden aportar un ambiente hermoso y tranquilo, mientras que los colores más fuertes con un mayor contraste pueden cambiar drásticamente el humor de la pintura.

Por ejemplo, las imágenes 39 y 40 son del mismo artista. Claude Monet pintó el mismo tema desde un ángulo muy similar, pero en dos momentos diferentes del día, con dos paletas de colores diferentes. Lo que se nota inmediatamente es cómo el humor difiere en las dos pinturas.

A lo largo de la historia del arte, el color también se ha utilizado simbólicamente. Uno de los mejores ejemplos del uso del simbolismo del color es *La visión después del sermón* (41) de Paul Gauguin. Gauguin utilizó el rojo como color dominante para representar el peligro y la violencia en la lucha entre Jacob y el ángel.

Además de utilizarse para el humor y el simbolismo, el color también puede modificar o crear una composición. Es importante recordar que el color puede ayudarte a crear una buena composición equilibrada o destruir el equilibrio y llevar el caos a la imagen. Por ejemplo, en la imagen 42:

A. El primer ejemplo mantiene un buen equilibrio entre valor, saturación (croma) y tono.

B. El segundo ejemplo es menos agradable a la vista y crea distracción al empujar el fondo hacia adelante.



39 *Rouen Cathedral, Façade (Sunset)* (1892)

by Claude Monet.



40 *Rouen Cathedral* (1893)

by Claude Monet.

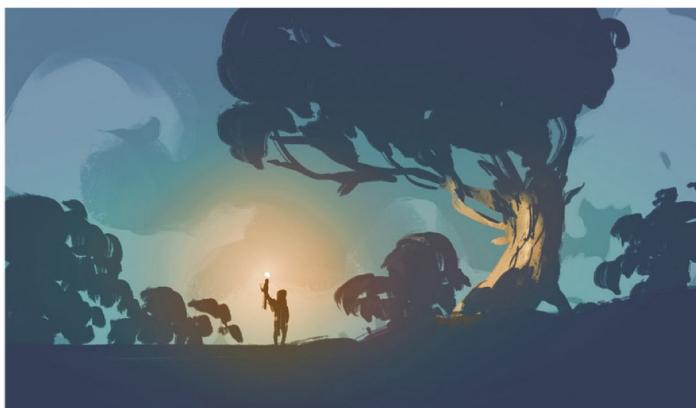
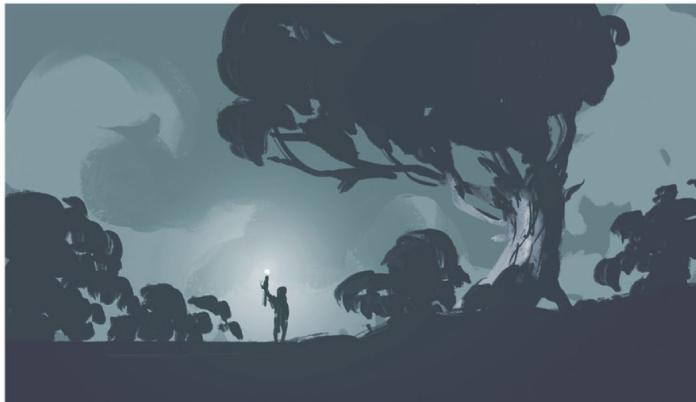


41 *Vision after the Sermon* (1888) by Paul Gauguin.



42 These two examples show how much difference can be achieved by only changing hue and saturation.

COMPOSITION



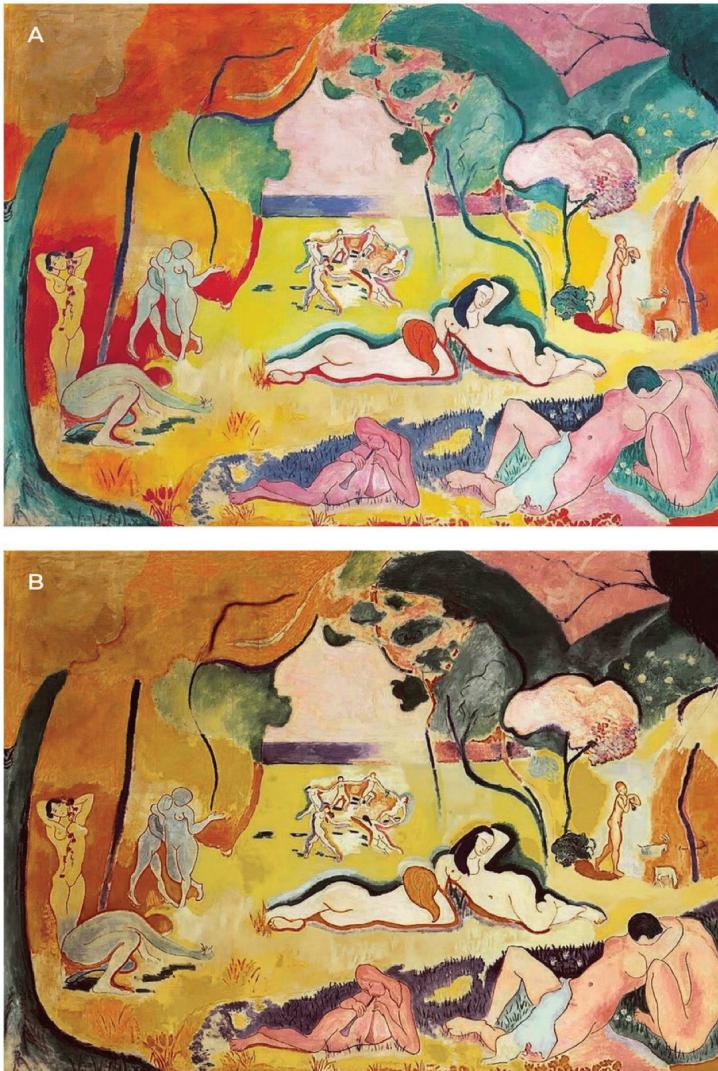
43 In the first image you can see that everything looks flat in terms of color. Nothing stands out, therefore the focal point is not that obvious. Adding a flare of orange to the torchlight and casting light on the tree in the second image lures our attention to the focal point.

43 En la primera imagen se puede ver que todo parece plano en cuanto a color. Nada destaca, por lo que el punto focal no es tan obvio. Añadir un destello naranja a la luz de la antorcha y proyectar la luz sobre el árbol en la segunda imagen atrae nuestra atención hacia el punto focal.

Siempre que empiezas a pintar el punto focal, piensa en las relaciones cromáticas. Con el color puedes atenuar las partes menos importantes de la imagen y poner en primer plano los objetos principales, o exagerar el estado de ánimo y el significado de partes específicas añadiendo más vitalidad y saturación a esas áreas. El color puede utilizarse como guía para nuestra atención, llevándonos al punto focal. Encender una antorcha en un bosque oscuro atraerá la atención del espectador al instante; un rayo durante una tormenta también llamará la atención con su brillo y nitidez contra las nubes oscuras. Lo mismo ocurre con el uso de colores vibrantes o un tono diferente en tu pintura. Cada vez que decidas utilizar colores llamativos y distintivos, piensa en la atención que atraerás a esa zona (43).

El color también se utiliza para equilibrar el peso de las formas. Los tonos más oscuros y fríos crearán un aspecto mucho más pesado para el sujeto y dejarán espacio para colores más claros, cálidos y vibrantes.

A veces, el color se puede utilizar para romper las reglas. Muy a menudo, es la forma de expresión de la pintura, especialmente cuando los artistas quieren ofrecer algo realmente único. Esto es muy evidente en el estilo fauvismo, donde los pintores usaban principalmente colores fuertes y vivos, rompiendo a menudo las reglas más conservadoras de otros estilos artísticos, como se ve en la imagen 44a.



44 *Le bonheur de vivre* (1905-1906) by Henri Matisse (version B altered). This example shows how color can affect composition.

Image A contains a wide variety of bold colors. In image B, I tweak the colors to give the painting a more unified color palette. While the color expression is much more visible and vibrant in the original painting, it risks becoming a distraction from the subjects. Despite the central composition, the focal point seems unclear. My altered version shows how calm, unified colors can add more readability to the composition.

44 La alegría de vivir (1905-1906) de Henri Matisse (versión B modificada). Este ejemplo muestra cómo el color puede afectar a la composición.

La imagen A contiene una amplia variedad de colores llamativos. En la imagen B, modiflico los colores para darle a la pintura una paleta de colores más unificada. Si bien la expresión del color es mucho más visible y vibrante en la pintura original, corre el riesgo de convertirse en una distracción de los sujetos. A pesar de la composición central, el punto focal parece poco claro. Mi versión alterada muestra cómo los colores tranquilos y unificados pueden agregar más legibilidad a la composición.

VALUE

En el arte, el valor es una medida de la escala de grises que va del blanco al negro (45), básicamente, qué tan oscuro o claro es algo en una escala de grises. Usando un simple gradiente de blanco a negro, puedes encontrar fácilmente cada valor en una pintura y verificar si su brillo es igual o similar al de otros objetos (46).

La verificación de valores es uno de los desafíos más exigentes durante el proceso de pintura. Esto se debe a que siempre que estás a punto de usar un color, agregar una luz o decidir el material de la superficie de un objeto, simultáneamente tienes que determinar qué tan brillante u oscuro será el objeto sin perder el equilibrio.

Por ejemplo, en la imagen 47 puedes ver cómo la pincelada naranja es visible debido a su color vivo, pero si verificas su valor de escala de grises, no se destaca del fondo. Oscurecer el valor hace que se destaque mucho más del fondo, resaltando cuánta diferencia puede hacer una sola pincelada en una pintura (48).



45 A grayscale range image divided into visible tones.



46 This example shows how much value information you can get by desaturating the painting and picking just a few tones to check the variety of value.



47



48 Darkening the value of the brushstroke helps it stand out further.

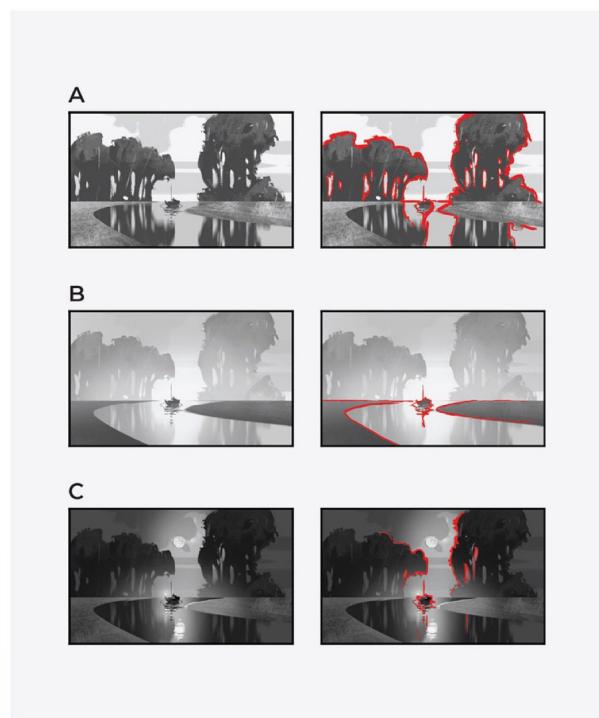
En lo que respecta a la composición, el valor juega un papel muy importante. Una imagen de aspecto plano que utiliza valores similares en toda la composición es ideal para representar una escena tranquila, ya que no distraerá tanto la vista como una imagen con mayor contraste y valores más exagerados. Por otra parte, aumentar el rango de valores, utilizando tanto tonos muy brillantes como muy oscuros, puede ayudar a que una pintura sea más dinámica. También puede ayudar a centrar la atención en determinadas zonas. Si observamos la figura (49):

A. Este es un ejemplo perfecto de una escena soleada de alto contraste donde hay muchas formas en diferentes valores, lo que crea un paisaje sin ningún punto focal específico.

B. El uso de niebla para disminuir el contraste en el fondo acerca el barco al espectador y resalta el sujeto como punto focal.

C. Este boceto muestra una mezcla de ambas técnicas, pero con el contraste centrado en la parte central del boceto, añadiendo una atmósfera oscura al sujeto.

Además de ayudarle a mostrar algunos elementos importantes ocultos en las áreas más brillantes, el valor también puede ayudarle a enmascarar partes menos importantes en los puntos oscuros (50).



49 This series of images shows how you can change the focal point area by adjusting the range of values from soft to hard contrasts.

Esta serie de imágenes muestra cómo puedes cambiar el área del punto focal ajustando el rango de valores de contrastes suaves a duros



50 Using value balance can lead the eye to a focal point somewhere between the background and the foreground.

This technique is very often used in forest scenes where there are several planes and the subject is somewhere in the middle.

50 El uso del equilibrio de valores puede llevar la mirada a un punto focal situado entre el fondo y el primer plano. Esta técnica se utiliza con mucha frecuencia en escenas de bosque en las que hay varios planos y el sujeto se encuentra en algún punto intermedio.

COMPOSITION



51 This quick painting shows how dark and cold tones add weight to overall reception.



52 By establishing a warm and bright color palette and pushing values toward the middle range and whites, this painting is much lighter in reception.

Value is also a weight-measurement tool in composition. You can create a painting filled with darker values that will evoke a heavy feeling (**51**) or you can make a painting really light in reception by using bright values and soft transitions (**52**).

El valor también es una herramienta de medición de peso en la composición. Puedes crear una pintura llena de valores más oscuros que evocuen una sensación de pesadez (**51**) o puedes hacer que una pintura sea realmente clara en la recepción usando valores brillantes y transiciones suaves (**52**).

COMPOSITION



53 *Massacre of the Innocents* (1611–1612) by Peter Paul Rubens is an example of a darker-themed painting using darker values that match the topic.

Es importante tener en cuenta el impacto que quieres que tenga tu pintura. Si estás pensando en pintar un tema triste, siempre es bueno elegir valores más oscuros, limitando el uso del lado brillante de la escala de grises (53). Cuando pintas un tema positivo o buscas un enfoque más suave y ligero, como una escena de verano que represente un momento feliz, es aconsejable utilizar tonos más brillantes (54).

Es muy fácil alterar el equilibrio y la composición mediante valores. Si no prestas atención a los valores, tu composición puede ser engañosa para el espectador. Incluso si quieres pintar una escena más oscura, es útil extender el rango de valores tanto como sea posible, centrándote principalmente en un rango particular de valores, pero alcanzando los extremos en un pequeño porcentaje (55).



54 *After Bathing* (1915) by Joaquín Sorolla shows how bright values handling positive topics create a very different appearance.



55 Moonlit Landscape with Bridge (1648/1650) by Aert van der Neer is a good example of choosing dark values overall, but at the same time you can notice extremes from the range, such as the bright moon and its reflection in the water.

55 Paisaje iluminado por la luna con puente (1648/1650) de Aert van der Neer es un buen ejemplo de elección de valores oscuros en general, pero al mismo tiempo se pueden notar los extremos de la gama, como la luna brillante y su reflejo en el agua



56 This example demonstrates that you have to be consistent with scene lighting. Painting one object too brightly can disturb the whole painting.

56 Este ejemplo demuestra que hay que ser coherente con la iluminación de la escena. Pintar un objeto con demasiado brillo puede alterar toda la pintura.

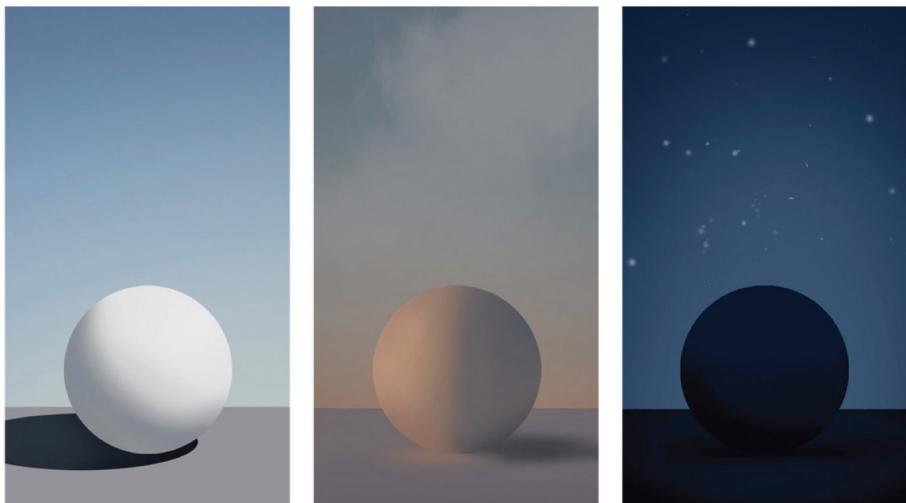
Por último, en relación con el valor y la luz, algunos factores están estrechamente relacionados porque uno es resultado del otro. Por ejemplo, no se puede pintar un objeto con pintura blanca pura en una escena nocturna sin una fuente de luz fuerte, porque el valor del objeto cambia según la configuración de la iluminación. Esto haría que la pintura fuera increíble (56). Dicho esto, esta es la "regla" para un enfoque realista. En muchos estilos artísticos diferentes, como el cubismo, el fauvismo o incluso el abstracto, se puede ver que el valor puede ser un factor totalmente independiente. Pero esa es una convención específica que se puede utilizar sin ninguna regla y puede basarse en la libertad creativa de los artistas.

LIGHT

El color y la luz son dos de los factores más importantes a la hora de crear una pintura. La luz es un elemento clave que decide qué color se utilizará y qué valor tendrá el objeto o la escena (57). Aunque los artistas tenían enfoques variados en cuanto al estilo en los diferentes períodos artísticos, la luz era la clave, especialmente en el impresionismo y el realismo. Hoy en día, existe una gran variedad de formas de utilizar la luz en la ilustración, la pintura, el arte conceptual y el dibujo. Pero, ¿cómo afecta la luz a la composición?

La configuración de la iluminación puede crear una composición, desde un simple paisaje soleado con sombras duras y una luz solar intensa (58), hasta una escena interior compleja con numerosas fuentes de luz que llenan la escena con una luz difusa o dura (59). Al crear una pintura o un dibujo, debemos tener en cuenta que la luz puede ayudar a dirigir al espectador hacia el punto focal.

Hay algunos tipos diferentes de luz que te ayudarán a crear una composición exitosa y crear un punto focal.



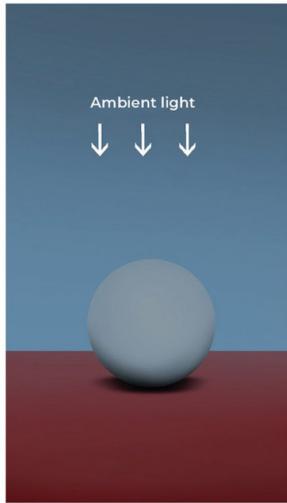
57 Here are three examples of one white ball lit by different lighting scenarios.



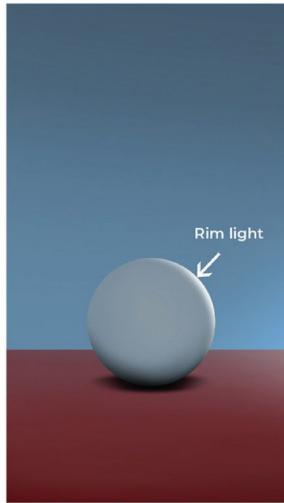
58 This quick sketch shows how simple yet efficient sunlight can be.



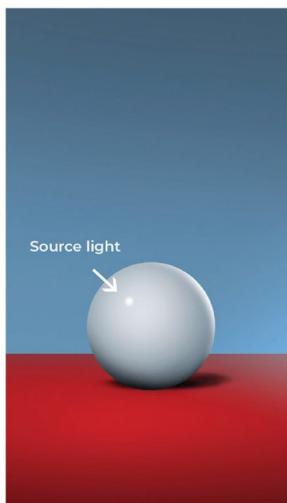
59 This example shows how an indoor scene can have a different type of lighting setup.



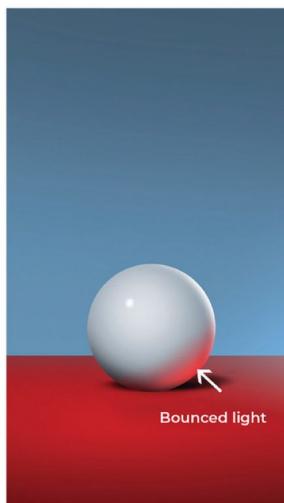
60 In this first stage of the lighting setup we can only see an ambient light, which affects most of the scene.



61 In this next stage, you can clearly see a small rim light that makes the shape of the ball more visible.



62 The third stage includes a source light. It hits the ball and the ground, adding more color and brightness.



63 The final stage includes the bounced light that is produced by the source light hitting the ground.

AMBIENT LIGHT

La luz ambiental es una luz de fondo o luz ambiental. En un panorama más amplio, es la luz que emiten otras fuentes además de la luz de origen. Por ejemplo, el cielo azul emite una luz azul que afecta a las sombras en un día soleado (60).

RIM LIGHT

La luz del borde es la luz que se ve como una línea fina, generalmente utilizada como luz de contorno (61).

SOURCE LIGHT

La luz de origen es la luz principal que produce la luz más fuerte y visible en una escena (62).

BOUNCED LIGHT

La luz de origen suele generar luz rebotada, que puede ayudar a marcar la silueta del sujeto. Este tipo de luz suele verse como una luz suave y difusa que rebota en las superficies para dar el ligero color del material en el que rebota (63).

Todos estos tipos de luz se pueden utilizar para mejorar la composición, pero si no se presta atención a la estructura de la iluminación, se corre el riesgo de crear resultados impredecibles. En la mayoría de los casos, esto puede arruinar no solo el efecto de la luz, sino también el valor y el color de toda la pintura.

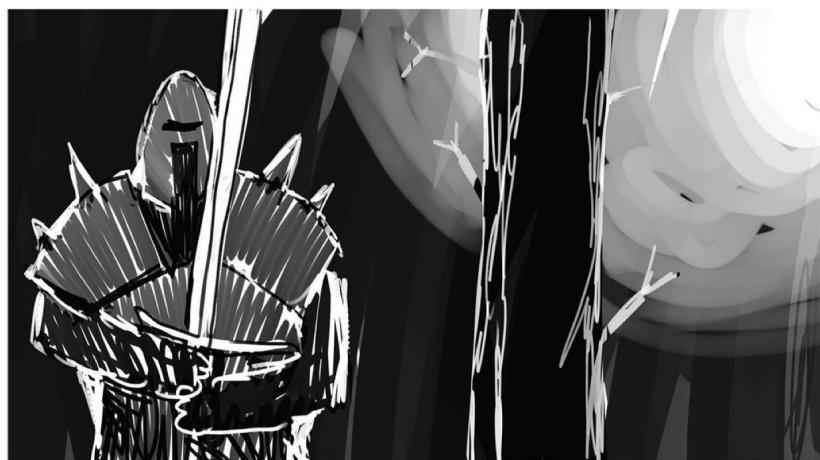
COMPOSITION

Los principiantes no suelen prestar suficiente atención a la dirección de la fuente de luz, lo que hace que los objetos se iluminen de forma aleatoria desde distintos lados, lo que provoca un auténtico caos en la escena (64). Lo que también es habitual entre los pintores principiantes es el uso de una luz intensa que genera valores fuertes, casi sin tonos entre el blanco y el negro, lo que provoca ilegibilidad y falta de espacio en la composición (65). Si no se gestiona adecuadamente la luz en la obra, los objetos pueden perderse o los elementos del fondo pueden saltar hacia delante, creando composiciones ilegibles o confusas.

Cuando se utiliza la luz de forma adecuada (utilizando luz de borde para marcar la forma, luz ambiental para enriquecer el valor de la escena y luz rebotada para añadir más vitalidad), se puede crear una escena que sea fácil de leer y que dirija claramente la mirada del espectador (66, 67).



64 This simple drawing imitates typical lighting mistakes made by beginners.



65 This example demonstrates how beginners often struggle with limited value and overly strong light.



66 The sketch on the left represents flat lighting, with no special attention on the focal point in terms of lighting. Adding more dramatic and dynamic lighting makes the knight much more visible, making the focal point clearer for the viewer.



67 An example of the various types of lighting enhancing a scene.

TYPES OF COMPOSITION

Landscape Composition

La composición de paisajes es un tema muy amplio que abarca tanto paisajes sencillos como escenas muy complejas, como batallas, escenas de multitudes y aspectos arquitectónicos. Para poder entender una composición de paisajes, hay que entender varios factores importantes.

La línea del horizonte es uno de los primeros elementos que se marcan en un boceto de paisaje, en forma de una simple línea horizontal que se dibuja a lo largo de la imagen (68). Es importante recordar que la línea del horizonte siempre está a la altura de los ojos. En espacios abiertos, es la línea donde la tierra toca el cielo.

La línea del horizonte también es la base de la perspectiva y, a menudo, es el lugar donde se ubican los puntos de fuga (la excepción es en las perspectivas de tres puntos y de puntos adicionales, donde al menos un punto de fuga se ubica fuera de la línea del horizonte). Como viste en la página 29, un punto de fuga es el punto donde se unen todas las líneas de perspectiva, creando una red de perspectiva que ayuda al artista a construir la composición y dibujar o pintar objetos correctamente en el espacio. Determinar dónde están los puntos de fuga es un paso importante para construir una composición.

Otro factor importante en la pintura de paisajes es la elección del punto focal (69). Un artista puede decidir representar un árbol viejo, un animal pastando o formas interesantes de nubes o montañas. Al elegir un punto focal para una pintura de paisajes, el artista buscará deliberadamente formas o temas distintivos que puedan crear un punto de interés en la escena.

En la pintura de paisajes, el "encuadre" es el punto de vista de una parte particular de la escena, creando un orden visual que corresponde con la visión y la idea del artista (70). En la pintura al aire libre, los artistas utilizan el encuadre para capturar la mejor escena del paisaje enfocando el marco del lienzo en un punto de vista particular. Para elegir el mejor encuadre para una pintura de paisajes, trate de mantener el equilibrio y al mismo tiempo capturar una escena visualmente interesante. La composición no debe estar demasiado abarrotada, pero tampoco demasiado vacía. Evite colocar un objeto justo en el centro de la escena o justo al lado del borde del marco. Puede ser útil utilizar la regla de los tercios para equilibrar los sujetos en relación con el marco.

Con los avances en fotografía, ahora hay muchas opciones para encuadrar, incluidas vistas de gran angular y de ojo de pez.



68 Moonrise over the Sea (c. 1821) by Caspar David Friedrich,
with horizon line and perspective net overlaid.

FURTHER READING

Eche un vistazo a Composición de pintura al aire libre escrita por el pintor estadounidense Edgar Alwin Payne. Este libro contiene algunos ejemplos de composiciones de paisajes.



69 What freedom! (1903) by Ilya Repin is an example of elements in the landscape leading the eye to a focal point.



70 Arabian Port by Nathan Fowkes is an example of successful framing in a landscape scene. (See tutorial on page 132.)

COMPOSITION

PORTRAIT COMPOSITION

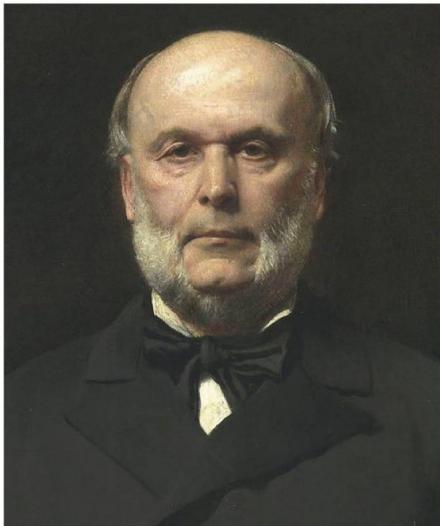
Una buena composición de retrato, ya sea en fotografía o en pintura, debe centrarse principalmente en el sujeto. La persona retratada es clave, junto con la visión del artista. Si estás pintando un retrato, debes centrarte en los rasgos faciales, el ángulo y en capturar la mejor iluminación. Sin embargo, todos estos elementos deben colocarse en una composición equilibrada utilizando la proporción áurea, la espiral de Fibonacci o la regla de los tercios (71). Dicho esto, en la fotografía de alta costura a menudo hay decisiones de planificación más audaces en las que se rompen o exageran las reglas, creando formas o figuras extrañas que coinciden con la visión del artista.

En lo que respecta al ángulo o la vista del sujeto, hay algunos tipos de ángulos de rostro que puedes usar, dependiendo de lo que quieras mostrar:

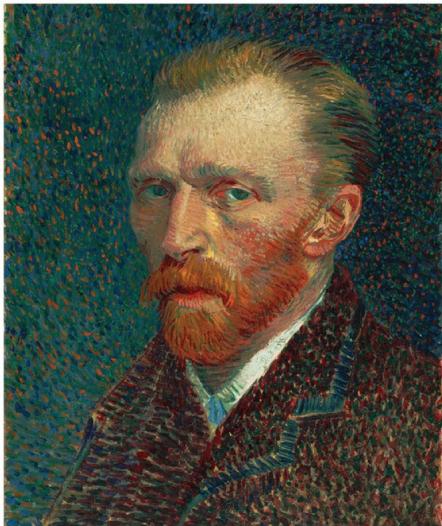
- Cara completa (72): un ángulo frontal donde todos los aspectos de la cara son visibles.
- Cara de tres cuartos (73): ángulo en el que se ven tres cuartos de la cara. La cara está ligeramente inclinada hacia un lado, en lugar de apuntar hacia el espectador, de modo que un lado de la cara es más visible que el otro.
- Cara de dos tercios (74) similar al ángulo de tres cuartos pero empujada más hacia el lado, por lo que la superficie de un lado de la cara es aún más grande.
- Perfil de cara (75) la cara vista desde un lado.



71 This fifteenth-century portrait shows a noticeable usage of rule of thirds.



72 *Portrait of Jules Grévy* (1880) by Léon Bonnat;
an example of a full-face composition.



73 *Self-portrait* (spring 1887) by Vincent van Gogh.
This painting shows a three-quarter face angle.



74 *Portrait of Léon Gambetta* (1888) by Léon Bonnat
showing a two-third face angle.



75 *Edmond Maître* (1869) by Frédéric Bazille;
an example of a portrait subject in profile.

COMPOSITION



76 The close framing

of *Madonna* (1920)

by Anders Zorn

captures the intimacy

of mother and child.

El encauadre cercano de *Madonna* (1920) de Anders Zorn captura la intimidad de la madre y el niño



77 Benjamin and Eleanor

Ridgely Laming (1788)

by Charles Willson Peale
is a perfect example of a
portrait with more than
one subject in a horizontal
composition. The scene
focuses on portraying
the two subjects, with
the addition of more
background detail than
would usually be visible
with a vertical composition.

Benjamin y Eleanor Ridgely Laming (1788) de Charles Willson Peale es un ejemplo perfecto de un retrato con más de un sujeto en una composición horizontal. La escena se centra en retratar a los dos sujetos, con la adición de más detalles de fondo de los que normalmente serían visibles en una composición vertical.



78 *Self-portrait (Man with Pipe)* (1848–1849) by Gustave Courbet.



79 *Still Life with Salt Tub* (c. 1644) by Pieter Claesz. This is a good example of a well-balanced still-life composition. Cleasz used reflective glass and metal plates to bring lots of detail to the lower half of the scene. He gave the upper half more empty space, diagonally balancing with the busier half of the painting below it.

79 *Naturaleza muerta con tina de sal* (c. 1644) de Pieter Claesz. Este es un buen ejemplo de una composición de naturaleza muerta bien equilibrada. Cleasz utilizó vidrio reflectante y placas de metal para aportar muchos detalles a la mitad inferior de la escena. Le dio a la mitad superior más espacio vacío, equilibrándose diagonalmente con la mitad más ocupada de la pintura que se encuentra debajo.

El encuadre también es importante en el retrato. La composición está determinada por la proximidad del espectador con respecto al sujeto. Seleccionar una vista lejana con más visibilidad del cuerpo del sujeto significa que puedes moverlo, creando potencialmente una composición más variada e interesante. Alternativamente, un retrato muy ampliado podría crear una apariencia impactante, tal vez insinuando confrontación o intimidad (76).

De manera similar, el tamaño y la orientación del lienzo desempeñan un papel importante en la creación de la composición de un retrato. La proporción horizontal es un tipo poco común de proporción en un retrato, pero permite a los artistas combinar varios sujetos en un lienzo. Esto se ve a menudo en películas donde el rostro de un personaje, o el rostro y el torso, se enmarcan de una manera que deja espacio para mostrar otros personajes o detalles circundantes. Pero la composición horizontal del retrato se utilizó mucho antes de que se inventara la cinematografía. Mostrar detalles adicionales, además del rostro del sujeto, o incluso varios sujetos, introduce más interés visual para que el espectador observe y analice (77).

La luz y el color pueden añadir profundidad y resaltar matices faciales individuales. Colocar la fuente de luz sobre el sujeto aumentará la definición de los huesos faciales, ocultará los ojos en la sombra y agregará más nitidez a la pintura (78). Por otro lado, usar un perfil o un ángulo de dos tercios iluminado por una luz suave con un fondo más oscuro puede mostrar todas las partes importantes del modelo con más profundidad que un ángulo de cara completa.

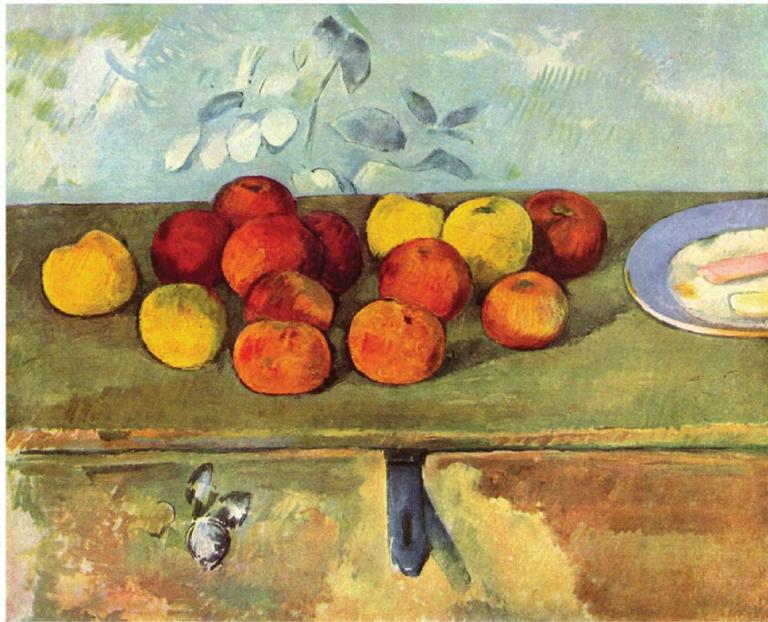
Como puedes ver, hay muchos factores importantes que afectan el aspecto que tendrá la composición de tu retrato. Si combinás y experimentas con estos factores, puedes obtener resultados inesperados e interesantes.

STILL-LIFE COMPOSITION

Las naturalezas muertas suelen representar objetos naturales, como alimentos y flores, o artificiales, como platos, vasos, cortinas y muebles, pero también pueden ser cualquier cosa estática o inanimada.

Trabajar en una naturaleza muerta requiere preparación. Para crear una buena composición, es necesario disponer cada objeto de una manera interesante. La forma y la luz suelen ser los factores más importantes a tener en cuenta a la hora de posicionar los objetos para garantizar que se muestren desde su mejor lado (79).

COMPOSITION



80 Still life with apples and pastries (c. 1879–1880) by Paul Cézanne. In this example you can see how Cézanne balanced the composition by framing objects, leaving the same amount of space below and above the table.

El encauadre también es un factor crucial que influye en toda la escena, pero debe tenerse en cuenta y combinarse con otros factores, como el ángulo de visión. Una vez que se establece el ángulo y la posición de los objetos en relación con la configuración de la iluminación, logrando los mejores reflejos y luz rebatida posibles, se puede encuadrar toda la escena con una unidad consistente (80).

En la pintura de naturalezas muertas, es muy importante establecer el punto focal. Puedes enfocar la luz principalmente en el punto focal. También puedes seleccionar la ubicación de los objetos de manera que la composición sea un triángulo, con el objeto más alto como punto focal debido a su tamaño y forma (81). Otro enfoque sería colocar objetos más coloridos en la escena para que el color del punto focal se destaque del resto de la escena.

Aunque la naturaleza muerta se utiliza a menudo como práctica, también puede tener mucho significado, especialmente cuando se añaden objetos ambiguos de forma simbólica. Por ejemplo, a lo largo de la historia del arte, los artistas han utilizado calaveras, velas y flores secas como símbolos del paso del tiempo y la fragilidad humana (82).

Capturar objetos de naturaleza muerta en el arte es una habilidad fantástica, ya sea como práctica o para crear piezas terminadas donde la composición tiene un significado importante

BUILDING COMPOSITIONS

Siempre que empires a dibujar, o incluso si estás en medio de una obra de arte, intenta visualizar los objetos como formas simplificadas. Una parte de una roca o un árbol puede ser una forma simple en tu cabeza, y eso te ayudará a decidir si algo es demasiado grande o tiene una forma extraña que no encaja con la composición. Esta simple visualización puede ayudarte a identificar errores de composición desde el principio.



81 Still Life with Pie and Roemer (First half of seventeenth century) by Pieter Claesz. This painting shows a usage of triangular composition in a still-life scene.



82 Vanitas, Still Life (1625) by Pieter Claesz. This example shows the usage of symbolic objects, such as a candle that's burning out, and a skull, to symbolize the fragility and transience of life.

BREAKING THE LAWS OF COMPOSITION

Como has visto, existen muchas reglas y leyes en la composición. Desde la proporción áurea hasta los tipos de composición más modernos, como los lentes de ojo de pez y ultra gran angular, las composiciones panorámicas de 360 grados o las composiciones dinámicas diagonales utilizadas específicamente para imágenes promocionales, banners web o animaciones para redes sociales, todo lo que se ha inventado ha ayudado a los artistas a crear mejores pinturas.

Sin embargo, todas las invenciones fueron el resultado de experimentos y de la búsqueda de nuevos caminos artísticos. Romper las leyes no siempre conduce a una composición arruinada; a veces puede hacerse intencionalmente con un plan específico en mente. A lo largo de la historia del arte, ha habido muchas ocasiones en las que los artistas han torcido o incluso roto las leyes de composición. La experimentación en ese campo se puede ver en estilos artísticos como el cubismo, el minimalismo, el arte abstracto e incluso en el fauvismo. (83, 84, 85)



83 IKB 191, monochromatic painting (1962) by Yves Klein. Klein was a pioneer in the development of minimal art.



84 Das Undbild ("The And-Picture") (1919) by Kurt Schwitters is a good example of avoiding the classical definition of composition. The rule of thirds, golden ratio, and Fibonacci spiral don't fit into this composition.



85 *Les Demoiselles d'Avignon* (1907) by Pablo Picasso. This painting was considered a major step toward the founding of cubism.

"Deformation" is a key word in cubism because of the movement's specific approach – it doesn't fit into known composition patterns.

COMPOSITION

¿Por qué es importante romper algunas reglas? Cuando era pintor principiante, prefería experimentar y descubrir soluciones por mi cuenta en lugar de buscarlas en otras fuentes. ¿Fue una buena idea? Es difícil responder a esa pregunta, pero lo que he notado es que encontrar tu propio camino te permite comprender un tema más a fondo. La exploración artística ayuda a profundizar tu comprensión y te permite encontrar la forma más adecuada para tu trabajo. Cuando comencé con la pintura digital, tendía a hacer bocetos rápidos a partir de líneas y formas aleatorias (86):

A. En la primera etapa, dibujé líneas y formas totalmente aleatorias como base para encontrar algo útil.

B. En la segunda etapa, puedes ver el área que me pareció interesante y pensé que valía la pena construir más.

C. La etapa final muestra dónde establecí una toma final y construí un boceto completo para pintar más.

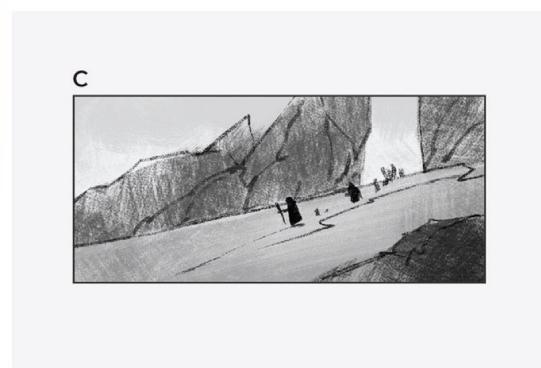
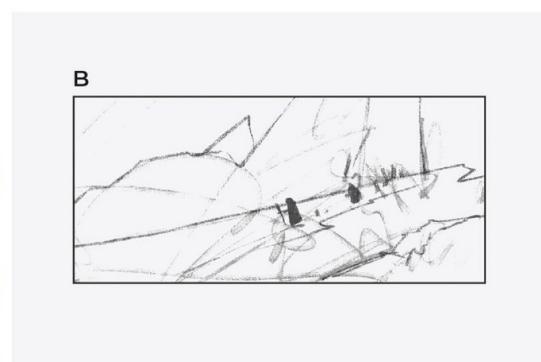
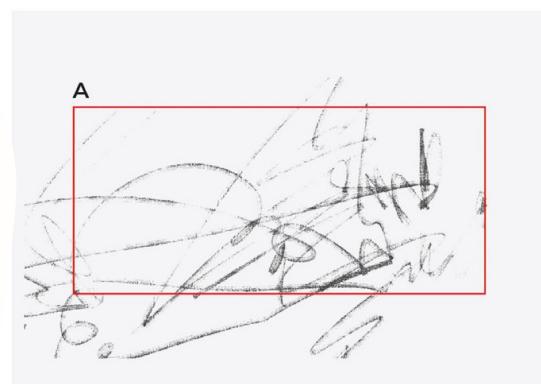
Esta técnica resultó útil para desarrollar formas y conceptos de composición interesantes. Cuando la miro ahora, me doy cuenta de que era una forma sencilla de construir la estructura de una pintura desde cero. Se trataba de experimentar y dibujar sin pensar en el resultado.

Pero ¿qué ocurre con la ruptura planificada e intencionada de las leyes de la composición? Leyes como la proporción áurea, la espiral de Fibonacci y la regla de los tercios no son tan difíciles de romper manteniendo buenos resultados. Sin embargo, evitar otros elementos como la forma, el contraste, la proximidad o el ritmo es más difícil de hacer de forma intencionada.

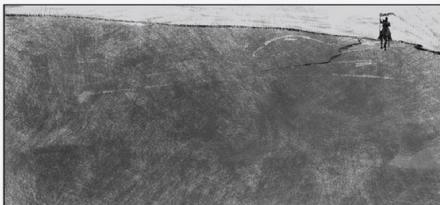
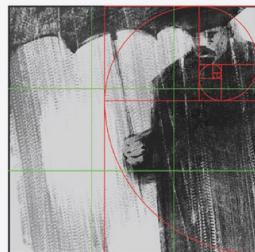
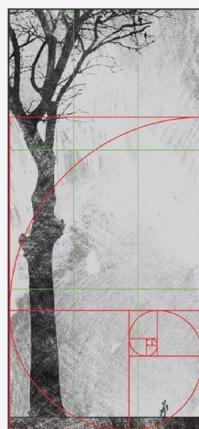
La imagen 87 (página opuesta) muestra tres ejemplos de composiciones que no obedecen las reglas:

A. Un ejemplo de composición que no se ajusta a la idea clásica de composición. Aunque no está equilibrada, funciona bien en términos compositivos debido al uso de espacios vacíos. Estas áreas de descanso se pueden utilizar para agregar un ambiente tranquilo y relajante a una pintura.

B. Otro boceto que muestra una composición "incorrecta". Sin embargo, al añadir más pinceladas e imitar la lluvia se crea un flujo y un ritmo que salvan la imagen



86 Examples showing how I used experimentation to build up a composition.

A**B****B****C**

C. Es posible mantener el sentido en una imagen que es compositivamente incorrecta dejando clara la escala o el propósito de la colocación específica de los objetos.

A veces, romper las reglas puede ser útil, mientras que otras veces puede que solo retrase tu trabajo. Todo artista experimentará algunas veces en su carrera en las que tendrá que intentar encontrar una solución compositiva rompiendo las reglas.

El arte es fluido y, siempre que la intención sea crear mejor arte y progresar, se puede experimentar con todo lo que se dese. Encontrar nuevas soluciones, especialmente hoy en día, proporciona a la industria del arte un soplo de aire fresco que la impulsa hacia un futuro mejor y más creativo.

87 Sketches showing classically incorrect compositions that can still work as images.

NARRATIVE

GREG RUTKOWSKI

Among the many important and influential factors in creating a painting – such as light, color, composition, and value – there is an additional element that, when used effectively, connects everything together into one consistent creation. This element is narrative.

Entre los muchos factores importantes e influentes en la creación de una pintura, como la luz, el color, la composición y el valor, hay un elemento adicional que, cuando se utiliza de manera eficaz, conecta todo en una creación coherente. Este elemento es la narrativa



INTRODUCTION

Al igual que la composición, la narrativa es una parte casi inseparable de la creación. En todas las ramas del arte hay un lugar para la historia o para transmitir un mensaje. En la literatura y el cine, la narrativa es uno de los factores clave para crear e impulsar la obra de arte. Ya sea un documental, un largometraje, una novela o una biografía, la creación siempre se centra en transmitir un mensaje, una idea o una intención del autor al público.

Esto es similar en otras áreas del arte, como la pintura, la danza, la música o la escultura. Siempre podemos admirar la forma de arte, puede estar bellamente ejecutada, pero muy a menudo la narrativa es el factor que capta nuestro interés. La narrativa puede transmitir mucha información y sentimientos, o simplemente un cierto estado de ánimo.

La narrativa en la pintura o la ilustración se puede encontrar en todo tipo de obras, desde paisajes simples con uno o dos personajes pequeños hasta ilustraciones complejas para portadas de libros o incluso escenas históricas. Es simplemente una historia o un mensaje del artista al público. Muchos factores alimentan la narrativa, empezando por la composición (la ubicación de las personas en una escena es importante), mientras que la ubicación proporciona un trasfondo a la historia, la luz puede añadir tensión y los colores crean un estado de ánimo específico o atraen al espectador a ver más. Todos estos elementos construyen la historia y, de igual modo, la historia afecta la forma en que el artista utiliza estos fundamentos.

La narrativa en el arte se crea a menudo a través de una serie de relaciones entre personajes, objetos y el paisaje que los rodea, e incluso esto se puede hacer de diferentes maneras. La narrativa en algunas pinturas es tan obvia que atrapa la atención del espectador a primera vista. En algunas pinturas, la historia tarda un tiempo en desarrollarse, siendo secundaria a un paisaje (01), mientras que en otras será tan obvia que atrapa la atención del espectador a primera vista (02).



01 *Landscape with Merchants* (c. 1629) by Claude Lorrain is a classical painting with a few characters indicating a story.

The landscape takes up most of the scene, while the characters that are part of the story are a small portion of the rest of the painting. The difference in scale in this painting means the story is not the first aspect you notice.



02 Ir

02 A diferencia de la imagen 01, *El encuentro de David y Abigail* (c. 1630) de Sir Peter Paul Rubens está llena de personajes y el paisaje es solo un fondo. Todos los elementos de la narración tienen una visibilidad muy buena. Se pueden ver las expresiones faciales, las poses y pequeños detalles que podrían implicar elementos adicionales de la historia.



04 Ivan the Terrible and His Son Ivan on 16 November 1581 (1885)

by Ilya Repin shows how a composition can be simple, but can still convey emotions and mood.

04 Iván el Terrible y su hijo Iván el 16 de noviembre de 1581 (1885) de Ilya Repin muestra cómo una composición puede ser simple, pero aún así puede transmitir emociones y estados de ánimo.

Por otra parte, un artista puede contar una historia de forma más sutil, proporcionando información al espectador a través de elementos narrativos que están ocultos en la pintura (03). Muchas obras de arte tienen un significado secundario que fue planeado con precisión por el artista. Construir una segunda historia que está oculta en algún lugar dentro de la pintura crea un elemento de misterio, que mantiene al espectador mirándola durante más tiempo.

La narración también aporta mucha emoción a una obra de arte, llenando de sentimientos la mente del espectador (04). La emoción artística cautiva al público y puede ayudarlo a establecer una conexión con una obra de arte.

Ya sea una narración simple que influya en las emociones o una narración compleja que cuente una historia rica e intrincada, es posible comunicar una historia a través de una sola imagen. El uso de lienzos más grandes con más detalles, expresiones faciales y poses que insinúan comportamientos y relaciones entre los personajes puede llevar al espectador a conclusiones muy obvias sobre la historia. Por otro lado, un retrato simple puede evocar muchos sentimientos, lo que permite al espectador deducir su propia historia.

Véamos ahora la narrativa con más detalle, empezando por su presencia en la historia del arte.



03 *Arnolfini Portrait* (1434) by Jan van Eyck is an example of a hidden message. At first it appears to be a straightforward painting focused on depicting two people with an interesting background. But if you look closely at the mirror on the far wall, you will notice two other people in the reflection. One of them is Jan van Eyck.

03 El retrato de Arnolfini (1434) de Jan van Eyck es un ejemplo de mensaje oculto. A primera vista parece una pintura sencilla centrada en la representación de dos personas con un entorno interesante, pero si te fijas bien en el espejo de la pared del fondo, verás a otras dos personas reflejadas. Una de ellas es Jan van Eyck.

NARRATIVE IN THE HISTORY OF ART

Hay muchas pinturas influyentes en la historia del arte que cuentan una gran historia. Muchas de ellas son de la época antigua y medieval, cuando los artistas querían mostrar su vida actual y la vida de sus reyes y señores. En aquel entonces, contar una historia o transmitir información era más importante que la apariencia artística. Al menos, así es como parece ahora (05).

También hubo épocas en la historia del arte en las que los artistas se centraron más en el estado de ánimo y la ejecución que en la historia, y otras en las que los artistas se ocuparon tanto de la ejecución como de la historia. Uno de los mayores ejemplos del uso de la narrativa en una pintura es Jan Matejko, un pintor polaco que se especializó en obras de arte históricas. Una de sus pinturas más populares fue Constitución del 3 de mayo de 1791 (06).



05 *The Triumph of Death* (c. 1355) by Buonamico Buffalmacco.



06 *Constitution of 3 May 1791* (1891) by Jan Matejko.



07 *No Swimming* (1921) by Norman Rockwell.

En su cuadro, Matejko capturó un acontecimiento histórico significativo para Polonia, pero, a pesar de su importancia, modificó algunos aspectos históricos para enriquecer la narración. Por ejemplo, muchos de los personajes del cuadro no estuvieron presentes en la procesión de la Constitución. Al incluirlos, Matejko pretendía crear una visión más rica de la Constitución y de la Mancomunidad de Polonia y Lituania.

El cuadro es atractivo no solo por su narrativa, sino también por su ejecución. Utiliza de forma hermosa los fundamentos del arte, como el color, la luz, el valor y la composición, para contar su historia. La composición resalta lo que es realmente importante en la escena: el documento. Se puede observar mucha información histórica, pero al mismo tiempo resulta muy agradable a la vista.

Otro gran ejemplo de artistas que utilizan la narrativa en el arte es Norman Rockwell, pintor e ilustrador estadounidense conocido principalmente por su trabajo para The Saturday Evening Post. Dominaba el arte de contar historias. Con un enfoque minimalista y muy eficiente, podía contar una historia legible y comprensible sin necesidad de un análisis más profundo.

La imagen 07 es un ejemplo de una historia obvia, ejecutada de manera sorprendente. Muestra a tres niños corriendo, presumiblemente para escapar de una figura de autoridad, luego de que los sorprendieran nadando en una zona de "prohibido nadar". El hecho de que no haya un fondo específico, aparte de un cartel que dice "prohibido nadar", le da a la pintura simplicidad y legibilidad.



NARRATIVE



08 *Reply of the Zaporozhian Cossacks* (between 1878 and 1891) by Ilya Repin. This painting depicts a story based on the legend of Cossacks sending an insulting reply to an ultimatum from the Sultan of the Ottoman Empire, Mehmed IV. Repin shows the soldiers having fun coming up with the insults.



Ilya Repin es otro buen ejemplo de un artista que utiliza la narración con mucho éxito. Repin fue un pintor realista ruso que era un maestro en la representación de escenas más grandes con una variedad de emociones y un lenguaje corporal expresivo. En muchas de sus pinturas, la historia se percibía vívidamente junto con una hermosa ejecución. Respuesta de los cosacos de Zaporozhian (08) es una pintura que muestra muchas habilidades narrativas artísticas en acción, desde la excelente composición que respalda la historia y las emociones capturadas por Repin, hasta los sutiles cambios de valor y color que aseguran que el espectador no se distraiga de la historia que se está desarrollando.

Como puede ver, en la historia del arte se han utilizado diversas técnicas para transmitir una narrativa. Todos los artistas mencionados en este capítulo priorizaron la narrativa como técnica en un nivel similar al de otros fundamentos del arte. La narración tiene que transmitir un mensaje, a veces ligeramente humorístico, como en la pintura de Repin, a veces lleva un mensaje histórico importante y, a veces, es humor situacional. Depende del artista la importancia de un mensaje o una historia y cómo utiliza los fundamentos y las herramientas artísticas para equilibrar perfectamente el significado de una obra de arte en sí misma.

A lo largo de los siglos, los artistas han intentado transmitir un mensaje, una historia o simplemente una idea a través de sus obras de arte, lo que ha dado lugar a la creación de innumerables pinturas hermosas con historias muy complejas. La mayoría de estos artistas no estaban equipados con la tecnología y el software digital que se utilizan en la industria hoy en día. La gente a menudo intentaba capturar historias, la historia familiar y los eventos importantes a través del arte, ya que las pinturas, las esculturas y la escritura en papel eran las únicas formas de transmitir esas historias a la siguiente generación. Hoy en día, con toda la tecnología diseñada para documentar nuestras vidas e historia, los artistas finalmente pueden centrarse en la expresión verdadera, a veces representando ideas que no son ampliamente comprensibles debido a su ejecución abstracta. No ha habido ninguna época en la historia en la que existieran tantos estilos artísticos como los que podemos presenciar hoy.



NARRATIVE

STORYTELLING IN ILLUSTRATION

Si pudiéramos señalar el nicho más condensado de la narración en el arte, sin duda sería la ilustración. La ilustración es una forma de arte relativamente nueva, que tal vez despegó realmente durante la "Edad de Oro de la Ilustración" (de 1880 a 1930), cuando la ilustración en libros, revistas, carteles y otros medios impresos entró en un período de excelencia y se volvió muy popular. Históricamente, el arte de la ilustración está estrechamente vinculado a los procesos industriales de impresión y publicación. Desde el principio, la ilustración tenía como objetivo interactuar con el texto y ayudar a transmitir la historia de manera más efectiva, y todavía lo hace hoy (09).

La ilustración ha evolucionado enormemente en la era digital. Hemos ampliado mucho las pinturas clásicas que analizamos en las páginas anteriores; hoy en día, se pueden observar industrias enteras que utilizan la narración de diferentes maneras, por ejemplo, en portadas de libros y carteles, y en ilustraciones, guiones gráficos, animación y cómics. Todos ellos siguen utilizando la narrativa como factor principal junto con otros elementos fundamentales, pero donde antes la narrativa era simplemente una forma de capturar un acontecimiento o retratar la vida de la época, hoy el arte narrativo ayuda a captar la atención del cliente, a mantener al espectador enganchado a la serie de televisión o a sumergirlo en un juego de PC.

Ya sea para un cartel, una portada de libro o un anuncio, los artistas tienen que pensar en muchos factores a la hora de crear una obra de arte ilustrativa. El hecho de que una imagen tenga que llevar la parte más crucial de la historia es todo un reto, porque a veces significa que el artista tiene que "flexibilizar" reglas como la iluminación, el realismo o la composición. Para que quepan decenas de personajes en carteles de películas hay que pensar en cómo mostrarlos al espectador, teniendo en cuenta quién es el protagonista principal y qué elementos son más o menos importantes.

Pensar en la colocación del texto en el diseño es el obstáculo más difícil, del que los clientes a menudo no se dan cuenta. Determina la composición, que incluye, por ejemplo, dónde colocar una luz y qué colores y valores utilizar para maximizar la legibilidad.

Las cubiertas de libros son una de las formas de ilustración más exigentes, no solo por los requisitos técnicos de encajar el título y otros elementos en la portada, sino también por tener que comprimir toda la historia (o las partes más importantes de la historia) para el lector potencial, sin desvelar nada. Un libro en una estantería de una librería tiene que captar la atención del comprador, y ese es el trabajo del ilustrador (10).



09 In this comic strip from Pascal Campion's *Late Night Thoughts* series, the illustrations in each frame help to tell the story.



"The Australian and New Zealand troops have indeed proved themselves worthy sons of the Empire."
GEORGE R.I.

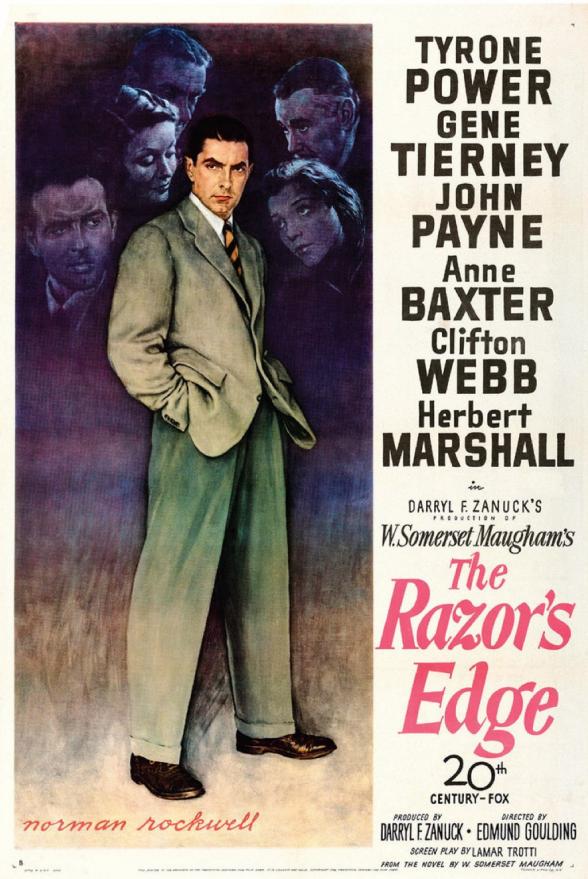
10 This cover is from the Anzac Book, written and illustrated by the men who served at Gallipoli, and published in 1916. The artist perfectly incorporated the flags that are held by the soldiers to connect with the title, which is a part of the layout.



NARRATIVE

Los carteles ilustrativos también son difíciles de diseñar teniendo en cuenta la historia y las especificaciones técnicas. Un cartel de película, por ejemplo, debe contener todos los personajes principales y quizás una parte clave de la historia (pero, una vez más, sin spoilers). Los carteles deben diseñarse prestando atención visual a los detalles del diseño, para garantizar que la información y la narrativa se transmitan de manera eficaz al espectador.

La imagen 11 es un ejemplo de una ilustración narrativa exitosa para un cartel. La película cuenta la historia de un piloto estadounidense traumatizado por sus experiencias en la Primera Guerra Mundial, y la historia comienza a través de los ojos de sus amigos y conocidos. Esto se transmite perfectamente con el personaje principal, que se muestra a plena luz y los personajes secundarios en la sombra, mirándolo con preocupación. En una sola ilustración, los espectadores pueden hacerse una idea de la historia y el tono de la película.



11 Norman Rockwell, theatrical release poster for the 1946 film *The Razor's Edge*.

USE ILLUSTRATION FOR INSPIRATION

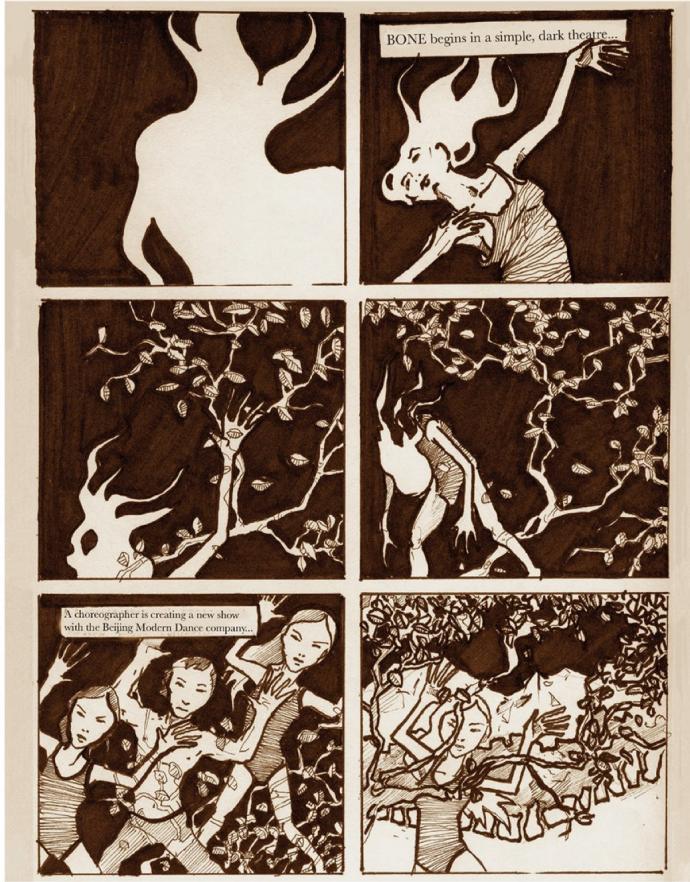
Si tienes dificultades con la narrativa en tu trabajo, intenta encontrar inspiración en ilustraciones, portadas de libros, carteles de películas o artes clave (elementos visuales que se repiten en distintos medios, por ejemplo, portadas y anuncios de productos, como videojuegos). Con estos elementos se han logrado soluciones narrativas interesantes, con relaciones innovadoras entre personajes u objetos y la luz, el valor, el color y la composición de la imagen

STORYBOARDING

Hay un nicho artístico que no encaja realmente en el área de la ilustración, pero que vale la pena mencionar aquí. Se trata del arte del storyboard. El storyboard es una forma de arte que se centra estrictamente en capturar momentos clave de una historia para mostrar la idea y la narrativa principal en una etapa temprana de la producción de, por ejemplo, una película (12).

Muy a menudo es una forma de boceto de los futuros fotogramas clave. No tiene que estar pulido ni terminado; su función principal es llevar la historia y ayudar a visualizar mejor las escenas.

Puedes encontrar muchas soluciones compositivas para crear una mejor narrativa observando la ilustración y el storyboard. Examinar la pose de los personajes, los ángulos de la cámara y las interacciones entre los personajes puede ser realmente útil para construir la narrativa en tu pintura. Una vez más, está muy claro que es posible contar con éxito una historia a través de una imagen.



12 A storyboard panel showing the early stages of planning for a dance documentary film, *Bone* (2005).

TYPES OF NARRATIVE

Existen muchas formas distintas de construir una narrativa en tu obra. Algunas son sencillas y otras complejas. Todo depende de tu visión y de tu idea para la obra. Dado que la narrativa es algo que afecta al tiempo y al espacio, debe considerarse como algo abstracto que no se puede medir y, a veces, debe juzgarse individualmente.

A pesar de todo eso, el arte narrativo se puede clasificar en varios tipos, que son útiles para analizar pinturas existentes y comprender la intención del artista. También pueden ayudarte a decidir cuál es la mejor manera de transmitir una narrativa en tu propia obra. La tabla hace referencia a los ejemplos visuales 13 a 19, que encontrarás en las siguientes páginas.

	Summary	More than one frame	Repeated characters	More than one action	Notes
Monoscenic narrative	Se centra en una acción y su entorno (13).	No	No	No	Común en una amplia variedad de arte hoy en día
Simultaneous narrative	En una pintura se muestran distintas partes de una historia. La narración puede darse en varias escenas en un mismo entorno o a través de un personaje que se muestra en distintas etapas de su historia (14).	No	Possibly	Yes	<p>Se utiliza para describir historias bíblicas en una pintura, que muy a menudo se presentaban en los altares de las catedrales o como arte decorativo en la época medieval.</p> <p>El espectador necesita conocer previamente la historia, porque sin este conocimiento todo parece caótico y no tendrá sentido desde el punto de vista narrativo.</p>
Continuous narrative	Representa una serie de acontecimientos con repetición de personajes principales u otros temas (15).	No	Yes	Yes	<p>Similar a la narración simultánea, pero el espectador no necesita conocer la historia; todo debe ser visible y legible en la pintura.</p>
Sequential narrative	Similar a la narración continua, pero divide cada acción en un marco separado (16).	Yes	Yes	Yes	Utilizado en cómics y manga

	Summary	More than one frame	Repeated characters	More than one action	Notes
Synoptic narrative	Muestra múltiples acciones que tienen lugar en una escena (17).	No	Yes	Yes	<p>El espectador necesita una comprensión previa de la historia para interpretar la imagen; se pueden incluir señales visuales para ayudar.</p> <p>Aunque la narración sinóptica puede parecer similar a la narración simultánea, existen diferencias clave (ver a continuación).</p>
Panoramic narrative	Múltiples acciones y escenas representadas en secuencia o que suceden al mismo tiempo (18).	No	No	Yes	
Progressive narrative	Ilustra el paso del tiempo mostrando una secuencia de acciones en una escena (19).	No	No	Yes	

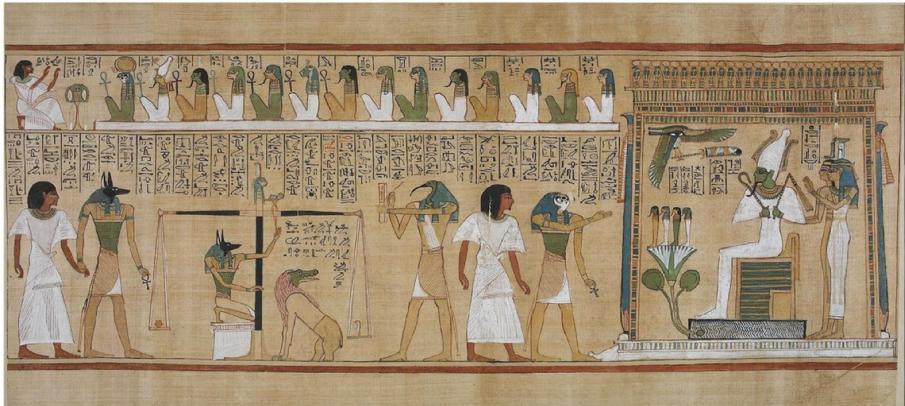
SYNOPTIC VS. SIMULTANEOUS NARRATIVE

Aunque son similares, la narración sinóptica repite personajes para describir diferentes eventos de una historia (como las pinturas bíblicas), mientras que la narración simultánea se centra en la repetición de diseños geométricos y abstractos visuales, patrones y formas exageradas (que se ven en el arte del antiguo Egipto). Además, aunque la historia inicial puede no estar clara con la narración sinóptica, hay acciones claras. La narración simultánea, sin embargo, se centra más en los patrones y el diseño abstracto, y el observador debe conocer la historia de fondo para poder reconocer su propósito

NARRATIVE



13 *Lone Rider* by Joshua Clare focuses on the cowboy and his journey through the wilderness. An example of **monoscenic narrative**, the narrative and mood of quiet determination is contained within a single image. (Find the tutorial for this painting on page 164.)



14 Papyrus of Hunefer (1275 BC) is an example of **simultaneous narrative**. It shows multiple events in one image with a repetition of characters and use of different patterns, shapes, and exaggerated forms. Without knowing the story behind it, it's unclear what is happening in the image.

14 El papiro de Hunefer (1275 a.C.) es un ejemplo de narración simultánea. Muestra múltiples eventos en una imagen con una repetición de personajes y el uso de diferentes patrones, formas y figuras exageradas. Sin conocer la historia detrás de ello, no está claro qué está sucediendo en la imagen.



15 The Feast of Herod and the Beheading of Saint John the Baptist (1461-1462) by Benozzo Gozzoli is an example of **continuous narrative**. The successive episodes in the story are shown across one painting with a repetition of figures (John the Baptist, the executioner, Salome, Herodias, and Herod). The action is divided into three groups or points of focus. Each event is depicted in a different way – with various architectural structures and differing sizes of figures – dividing the painting into three scenes.

15 El banquete de Herodes y la decapitación de San Juan Bautista (1461-1462) de Benozzo Gozzoli es un ejemplo de narrativa continua. Los episodios sucesivos de la historia se muestran en un solo cuadro con una repetición de figuras (Juan Bautista, el verdugo, Salomé, Herodías y Herodes). La acción se divide en tres grupos o puntos focales. Cada evento se representa de una manera diferente, con diversas estructuras arquitectónicas y distintos tamaños de figuras, dividiendo el cuadro en tres escenas.

NARRATIVE



16 This comic from Pascal Campion's *Late Night Thoughts* series is an example of **sequential narrative**.

It demonstrates how comic books divide the action up into separate frames to tell the story.



17 Creación de Adán y Eva. Puerta del Paraíso, Battistero di San Giovanni, Florencia) (entre 1425 y 1452) de Lorenzo Ghiberti. Este ejemplo pertenece a la categoría de narración simótica, ya que muestra a los dos personajes, Adán y Eva, en múltiples escenas en una pintura, mostrando diferentes momentos de su historia. Los episodios incluyen la seducción en el súbito frutal y Adán y Eva siendo expulsados del Edén. Sin embargo, sin conocer la historia detrás de la imagen, la narrativa no está clara para el espectador. Como es una historia bíblica, una pequeña cantidad de conocimiento de esto puede ayudar al espectador a reconocer los eventos para poder reconstruirlos en su mente.

Este ejemplo se diferencia del enfoque narrativo simultáneo de la imagen 14, que tiene formas más sencillamente abstractas, figuras exageradas y un diseño visual que repite patrones.



18 *The Last Supper* (between 1495 and 1498) by Leonardo da Vinci is an example of **panoramic narrative**. There is no repetition in characters and few actions take place – only conversations between characters – building one big scene.



19 *Finis Gloriae Mundi* (between 1670 and 1672) by Juan de Valdés Leal es un ejemplo de narrativa progresista. La pintura muestra una escena que representa los restos de un obispo y un caballero en diferentes estados de descomposición. Diversos objetos e imágenes alrededor de los cuerpos simbolizan el paso del tiempo.

19 *Finis Gloriae Mundi* (between 1670 and 1672) by Juan de Valdés Leal is an example of **progressive narrative**. The painting shows a scene depicting the remains of a bishop and a knight in different states of decay. Various objects and imagery around the bodies symbolize the passing of time.

BUILDING NARRATIVE TECHNIQUES

Antes de comenzar cualquier boceto, debes saber cuál es tu idea. Por supuesto, todo puede cambiar durante el proceso creativo, pero es importante saber qué tipo de historia quieras contar y qué herramientas y tipo de narrativa quieras usar para transmitirla al espectador.

El capítulo de Composición exploró cómo se pueden usar las herramientas de composición para distinguir áreas de una imagen y crear un punto focal. También se pueden usar para hacer que una historia sea más visible y ayudar al espectador a leer la narrativa de manera más rápida y fácil. Por ejemplo, proyectar una luz fuerte sobre el sujeto principal puede enfatizar su importancia; no cambiará la historia, pero hará que el personaje clave sea mucho más obvio. En escenas más amplias con más personajes, los valores de los sujetos menos importantes se pueden establecer en un rango más plano, disminuyendo el contraste para que se desvanezcan en el fondo mientras que la acción principal se destaca. De manera similar, el uso inteligente de la perspectiva y la composición puede enfatizar los detalles narrativos y mejorar la narración de una historia. Hay varias otras formas de construir una narrativa, que veremos en las próximas páginas.

FORESHADOWING

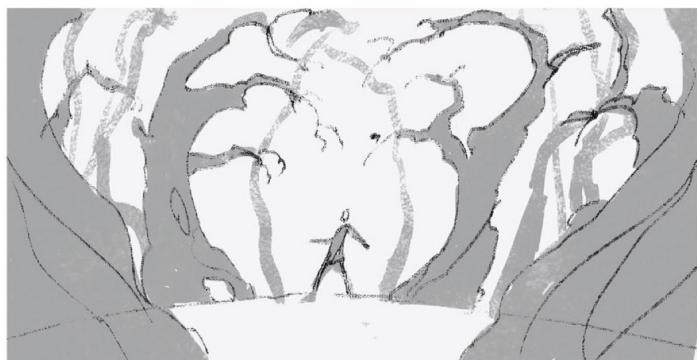
Los presagios sugieren algo que podría suceder en el futuro, a menudo con indicadores muy evidentes, como un villano escondido detrás de una columna esperando matar a otro personaje. El evento aún no ha sucedido, pero es muy posible. Sin más historia o explicación, el espectador solo puede suponer el resultado (20).



20 This example demonstrates foreshadowing by suggesting a potential scenario that can happen at any moment.

SETTING

El entorno puede construir una historia al transmitir un estado de ánimo o tensión en el fondo o simplemente en un paisaje. Por ejemplo, mostrar a un personaje viajando por un entorno muy peligroso puede sugerir muchas historias posibles y crear una sensación de aprensión (21).



21 The forest in this sketch creates a dangerous setting for the main character.

El bosque en este boceto crea un entorno peligroso para el personaje principal



22 This sketch shows how you can step into a character's shoes by viewing the action from behind their back.

Este boceto muestra cómo puedes ponerte en el lugar de un personaje viendo la acción desde sus espaldas.

POINT OF VIEW

A veces, el punto de vista puede hacer que la historia adopte una perspectiva diferente. Muy a menudo se utiliza para enfatizar el papel del personaje y acercar al espectador a la escena y la acción (22).

SYMBOLISM & METAPHOR

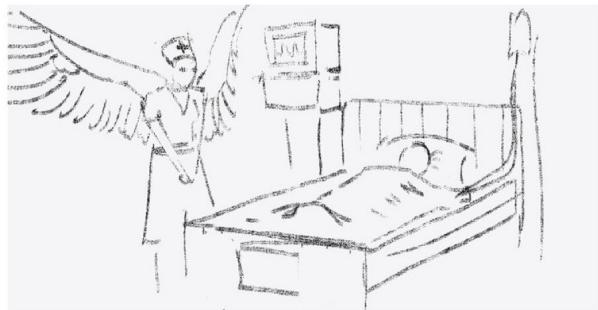
El simbolismo es un elemento muy importante que puede cambiar una historia de ser obvia a primera vista a algo más profundo o más ambiguo cuando se considera su significado simbólico (23).

La metáfora se representa mediante estereotipos, arquetipos o cualquier cosa que tenga dos significados conocidos. Se puede mostrar un objeto que a primera vista no significa nada o parece muy importante, pero que al examinarlo más detenidamente ofrece al espectador una perspectiva totalmente nueva de la pintura (24).



23 An old man sitting in front of a candle that is about to burn out can symbolize the passing of time.

23 Un anciano sentado frente a una vela que está a punto de apagarse puede simbolizar el paso del tiempo



24 The nurse in this sketch is a metaphor for a guardian angel keeping the patient alive.

Metaphor can be tricky because it depends on the viewer's interpretation, which can be influenced by cultural background and life experience. For example, this angel could also be seen as waiting to take a dying patient to heaven, rather than protecting them from death.

La enfermera de este boceto es una metáfora de un ángel guardián que mantiene con vida al paciente. La metáfora puede ser complicada porque depende de la interpretación del espectador, que puede verse influida por el contexto cultural y la experiencia de vida. Por ejemplo, también se podría ver a este ángel esperando llevar a un paciente moribundo al cielo, en lugar de protegerlo de la muerte.



25 In this sketch, the direct look of the subject into the viewer's eyes creates a connection between them.

INVOLVING THE VIEWER

Esto ocurre cuando un personaje o varios personajes establecen contacto visual con el espectador, acercándolo a la acción (25). Esta herramienta no solo ayuda a aumentar la tensión, sino que también puede agregar más misterio a la pintura. Un gran ejemplo de esto es la Mona Lisa y su mirada misteriosa al espectador (ver página 80).

PERSONIFYING AN ANIMAL CHARACTER

Los animales suelen incluirse en las escenas, pero normalmente como un objeto de fondo sin emociones ni sentimientos. Personificar un personaje animal cuenta una historia desde el punto de vista de la criatura, lo que añade más variedad a la escena (26).

EXAGGERATION

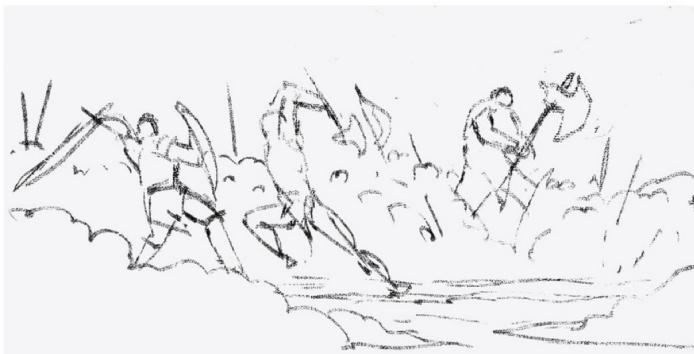
La exageración puede utilizarse para dirigir la atención del espectador a una parte importante de la narración. Puede tratarse de algo que sólo ocurre en segundo plano, pero que, por ser de algún modo distintivo y anormal, destaca sobre el resto de la acción (27).



26 Un oso, vestido con una armadura que parece humana, se sienta y bebe algo con un hombre. Al introducir un personaje animal personificado en un mundo humano creíble, suspendemos nuestro concepto de realidad para permitir la escena fuera de lo común, hasta el punto de tratar cada personaje o suceso que normalmente sería inimaginable (en el mundo real) como completamente normal.

HUMOR

El humor se utiliza habitualmente en cómics o ilustraciones entretenidas. Añadir una acción puede ayudar a captar una serie de acontecimientos que conducen a un final humorístico y puede que ni siquiera sea necesario mostrar el resultado real para conseguir el mismo efecto (28). También se pueden utilizar la sátira y la parodia, por ejemplo, exagerando los defectos de un personaje hasta el punto de hacer reír al público.



27 27 La acción principal de esta imagen se centra en dos caballeros que luchan en primer plano. Sin embargo, el personaje de gran tamaño que aparece en el fondo es una amenaza potencial y, como el tamaño del personaje está ligeramente exagerado, destaca a pesar de su distancia en el fondo



28 *Painting of Children*

Pulling a Party or Christmas Cracker and Dog (1919)

by Norman Rockwell.

This has a foreshadowing type of narrative. The children's comical facial expressions, the eager dog with its big pink bow, and the childlike pastel color palette of the overall painting hints that the foreshadowed event (the loud "crack" of the cracker) will be humorous, leading the children to laugh together.

28. Pintura de niños haciendo una fiesta o un petardo y un perro en Navidad (1919) de Norman Rockwell. Esta pintura tiene un tipo de narrativa que presagia. Las expresiones faciales cómicas de los niños, el perro ansioso con su gran lazo rosa y la paleta de colores pastel infantil de la pintura en general insinúan que el evento presagiado (el fuerte "crujido" del petardo) será gracioso, lo que hará que los niños se rían juntos.

**29** *Mona Lisa* or *La Gioconda*

(c.1503–1516) by Leonardo da Vinci. The *Mona Lisa* is one of the most famous paintings in the history of art. Although the painting itself seemingly doesn't carry much of a story, there are many mysteries and theories about the pose, background, and smile. The mystery behind the painting has outgrown the painting itself.

29 *Mona Lisa* o *La Gioconda* (c.1503-1516) de Leonardo da Vinci. La *Mona Lisa* es una de las pinturas más famosas de la historia del arte. Aunque la pintura en sí no parece tener mucha historia, hay muchos misterios y teorías sobre la pose, el fondo y la sonrisa. El misterio detrás de la pintura ha superado a la pintura en sí.

AMBIGUITY

A veces, no dar al lector una respuesta inmediata a las preguntas que plantea una pintura puede ser una técnica narrativa útil. Se puede crear misterio y atraer la atención incluso con una composición sencilla y una expresión particular. La *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci es un buen ejemplo de esto: el sujeto tiene una sonrisa enigmática y, en lugar de pintar el retrato con un fondo tradicional, Da Vinci optó por un fondo de paisaje, lo que llevó a muchos a preguntarse dónde está sentado el sujeto (29).

SIMPLICITY & COMPLEXITY OF NARRATIVE

Como viste en la introducción de este capítulo, las narraciones y las técnicas narrativas pueden ser sencillas (30) o más complejas, en las que el espectador necesita profundizar en la historia (31). Una narración compleja puede describir un acontecimiento histórico detallado y proporcionar al espectador una gran cantidad de información. Una narración sencilla puede transmitir una única idea o emoción. O lo que inicialmente parece una narración sencilla puede, de hecho, tener muchas más capas y significados ocultos que crean una narración bastante compleja. El enfoque que utilices dependerá de lo que quieras transmitir y de cómo quieras transmitirlo



30 *Corriendo por la playa, Valencia* (1908) by Joaquín Sorolla is an example of a simple story of children playing on the beach.



31 *Pastoral* (c. 1893) by Rupert Bunny is one of many Australian symbolist paintings that incorporates aspects of symbolism and allegorical subjects. Combining these elements with a more complex composition creates a much more developed narrative.



32 *Piaskarze* (1887) by Aleksander Gierymski is a highly detailed and realistically rendered painting showing a simple everyday story, without any hidden message.

Es importante señalar que una composición compleja no necesariamente indica una narrativa compleja. Una historia simple y obvia puede mostrarse en una pintura muy compleja llena de varios personajes (32). De manera similar, una narrativa compleja puede mostrarse de una manera muy simple utilizando la menor cantidad de herramientas posible para representar una historia ambigua y que invite a la reflexión. Este enfoque también puede conducir a una representación impactante o satírica.

Si observamos la imagen 33 de Jan Matejko, por ejemplo, un bufón de la corte debería entretenir y ser divertido, pero en esta pintura el bufón está triste, lo que anima al espectador a mirar más de cerca. En el fondo se puede ver un baile en marcha, mientras que una carta sobre la mesa señala la pérdida de un importante centro comercial (el asedio de Smolensk). Matejko pintó el rostro del bufón como si fuera el suyo, lo que simboliza su perspectiva sobre una época en la que los aristócratas festejaban a pesar de saber de la pérdida. El significado histórico y la conexión personal con las historias detrás de esta pintura crean una narrativa compleja.

Como puede ver, la narrativa puede ser flexible y cada individuo puede utilizarla de forma diferente. Todo depende de la visión del artista y de la historia que se esté contando.

Dado que la narración suele ser muy individual y se puede contar de muchas formas diferentes, es difícil afirmar que una forma de construir una narrativa es mejor que las demás. Las técnicas de composición más eficaces son aquellas que captan la atención del espectador y la mantienen durante un tiempo. La previsión, la participación del espectador y el aprovechamiento al máximo del entorno en una narrativa monoescénica son las más adecuadas para las pinturas.

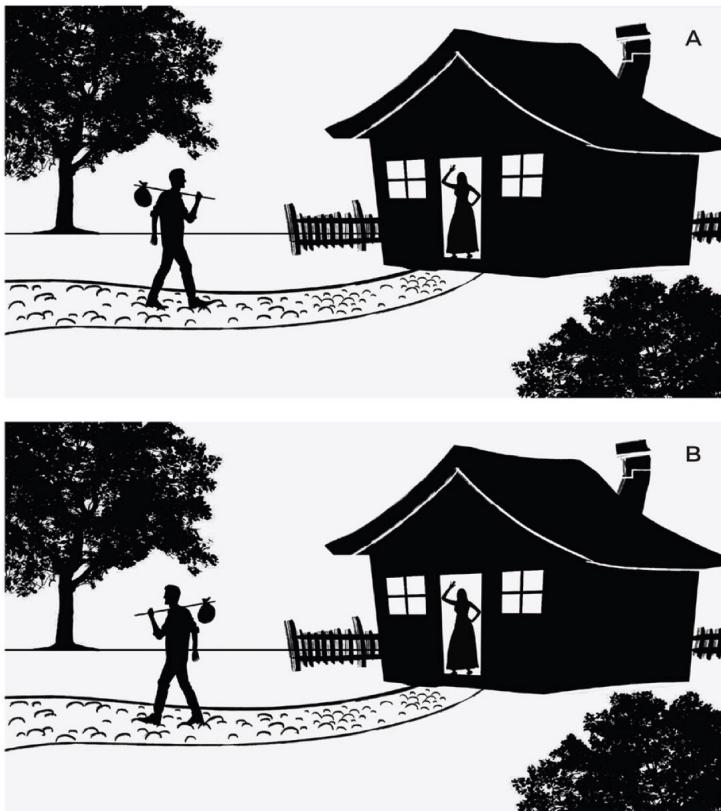


33 Stariczyk (1862) by Jan Matejko. Despite the fact that this painting mostly focuses on the jester, there is a deeper story behind the painting, hinted at by the ball taking place in the background.

COMPOSITION & NARRATIVE

Como se comentó en el primer libro, la composición es muy importante para transmitir una historia en una imagen. Puedes representar tu idea usando pautas y herramientas de composición para todos los objetos y personajes de tu pintura. Si no prestas mucha atención a la composición, es probable que todo esté colocado al azar y será difícil transmitir la narrativa que has planeado. En esta sección, analizaremos más de cerca la relación entre composición y narrativa.

Ser consciente del mensaje o la idea que quieras transmitir en una composición es clave. La dirección, el orden, el lugar y otros factores pueden cambiar el significado de tu historia. Por ejemplo, en la figura 34, la primera imagen muestra a un hombre que regresa a casa después de un largo viaje, mientras su esposa lo saluda con la mano desde la puerta. La segunda imagen muestra la misma escena, con la única diferencia de que el hombre está mirando en la dirección opuesta. Ahora el hombre se va y su esposa lo despide con la mano.



34 This example shows how important composition is in storytelling. The direction the man is facing completely changes the narrative of the image.



35 *Market Plaza* by Dom Lay is an example of a wider scene that is able to display much more narrative than close-up compositions. In addition to the main narrative of the jungle explorer hunting for the lost relic, there are lots of smaller narratives taking place between other characters in the scene.

En la Edad Media, los artistas utilizaban una composición plana y a menudo central para transmitir sus ideas. Cuando se dispone de un amplio campo de visión, presentado de forma muy visible, se puede contar una historia mostrando poses completas de cada personaje.

Todos los aspectos del cuerpo pueden mostrarse de forma muy visible (35). En una escena tan grande como esta, la composición puede explorar no solo un personaje, sino su relación con otros personajes y objetos. Cualquier tipo de composición que tenga un punto de vista mucho más cercano y un ángulo más centrado proporcionará menos opciones para mostrar la historia (36).

Dicho esto, la narrativa es algo abstracto y, como se discutió anteriormente en este capítulo, puede demostrarse en una composición limitada a través de técnicas como primeros planos, simbolismo y metáforas.

Para construir una historia interesante, piense en ella como una situación que sucede en un momento particular.

Pensar en el sujeto como punto focal es un buen comienzo. Luego, puedes construir el entorno en relación con el personaje o el objeto principal, y todas las posibles consecuencias que surjan de su interacción pueden ayudar a crear una cadena de eventos interesante (37).

Depende del artista cuántas interacciones u objetos importantes se mostrarán en la pintura. A veces puede ser solo un personaje y un objeto, pero presentado en un escenario de iluminación interesante o una paleta de colores para crear un estado de ánimo específico que jugará con las emociones del espectador (38).

En ocasiones, incluir varios elementos simbólicos de una manera más estilizada en relación con un personaje puede generar misterio y dejar la interpretación al observador (39). Pero casi siempre hay un tema como parte principal de la historia, y todos los elementos tienen que implicar una narrativa en torno a él.

CHOOSE YOUR FOCAL POINT EARLY

Cuando comiences a construir tu propia narrativa en una imagen, piensa en la historia más profunda que hay detrás de ella. Intenta establecer el sujeto y las partes relacionadas como punto focal. Puedes colocar el sujeto usando la regla de los tercios, la proporción áurea o cualquier otro tipo de herramienta de composición. El punto focal será el comienzo de la historia, por lo que es bueno usarlo para el sujeto principal para evitar posibles malas interpretaciones por parte del espectador.

NARRATIVE



36 Saint Peter (c. 1468) by Marco Zoppo. This painting shows a closer angle of the subject, which is limiting for potential narrative.



37 Esta pintura es un ejemplo de construcción narrativa utilizando una composición central sencilla alrededor de un punto focal. En este caso, un niño sentado solo es el punto focal y todos los pequeños detalles que lo rodean crean un estado de ánimo específico e indican una situación particular al espectador. Por ejemplo, la nieve y los tonos azulados en la esquina superior derecha transmiten la estación fría. La falta de calcetines y ropa más abrigada insinúa que el niño proviene de un entorno pobre. Estos detalles crean sentimientos de compasión y ponen al espectador de mal humor



38 Jewish Woman Selling Oranges (between 1880 and 1881) by Aleksander Gierymski. This simple portrait painting shows an older woman selling oranges. Gierymski depicted her in dark colors and used a dark lighting scenario to create a gloomy and melancholy mood.

Mujer judía vendiendo naranjas (entre 1880 y 1881) de Aleksander Gierymski. Este sencillo retrato muestra a una mujer mayor vendiendo naranjas. Gierymski la representó con colores oscuros y utilizó una iluminación tenebrosa para crear un ambiente sombrío y melancólico.



39 Death of Marat (1793) by Jacques-Louis David symbolizes the idea of martyrdom in the times of the French Revolution. The lighting and style call back to more classical paintings of Christ and Christian martyrs.

Cuando se trata de la narrativa en la composición, es difícil juzgar las elecciones de los artistas. Hay muchos ejemplos de artistas que utilizaron espacios vacíos y abiertos para construir una historia (40) y también hay muchos artistas que construyen una historia con grandes escenas llenas de gente (41). Ambos tienen sus propósitos. Los artistas que utilizan composiciones más vacías a menudo se centran en el estado de ánimo y las emociones. Los pintores que se centran más en los espacios llenos de gente cuentan una historia a través de las relaciones entre los personajes y los objetos.

Obviamente, cuando miras un espacio vacío te concentrarás en lo que está pintado: la forma de las nubes, la hora del día, el color del cielo, etc., en relación con el tema. Cuando miras una escena llena de gente con muchas de los personajes, estás tratando de descubrir sus relaciones; miras los detalles para encontrar el significado de la escena.

Por un lado, es mucho más difícil construir una narrativa interesante en un espacio vacío porque hay menos oportunidades de sugerir una historia. Por otro lado, utilizar una composición con múltiples personajes y relaciones significa que hay mucho más en qué pensar debido a la cantidad de detalles y objetos. Tienes que equilibrar las necesidades de la historia y tus intenciones como artista.

EXPERIMENT BEFORE GOING AHEAD

Al principio del proceso de pintura, antes de empezar a construir una narrativa, prueba al menos tres o cuatro posiciones diferentes para el sujeto en relación con otros objetos. Unos cuantos intentos diferentes te darán una visión más amplia de la historia que quieres contar. Después de unas cuantas versiones del boceto, a menudo te vendrán a la mente nuevas ideas que pueden ayudar a enriquecer tu historia.

**40** Evening*Landscape with Two Men*

(between 1830

and 1835) by Caspar

David Friedrich.

Friedrich depicted two men, possibly brothers, standing in an open field looking at the sunset. Despite the fact that in terms of narrative this painting isn't very rich, it evokes nostalgia and plays with the viewer's emotions.

**41** *The Maid of Orléans* (1886) by Jan Matejko is the biggest painting this artist ever painted (4.84 × 9.73 meters).

Not only is the size something to admire, but also the amount of story included within this masterpiece.

TUTORIALS

A painterly illustration of a market scene. In the foreground, a lone figure wearing a mask and a dark coat stands on a horse, looking towards the right. The background shows a bustling market with people, animals, and various goods under large, draped canopies. The lighting is warm and golden, suggesting sunset or sunrise.

SEA SERPENT BY DEVIN ELLE KURTZ | PAGE 92

ARABIAN PORT BY NATHAN FOWKES | PAGE 132

LONE RIDER BY JOSHUA CLARE | PAGE 164

MARKET PLAZA BY DOM LAY | PAGE 196



SEA SERPENT

DEVIN ELLE KURTZ

El proceso de contar una historia completa en una sola imagen es uno de los desafíos más apasionantes de la vida. Impartir una narrativa a una audiencia utilizando únicamente formas, valores, líneas y colores no es una tarea fácil, y puede resultar especialmente abrumadora para los principiantes. Cuando era más joven, miraba con asombro las ilustraciones narrativas magistrales, completamente atónito ante cómo el artista podría haberlas construido. No podía imaginarme ser capaz de lograr tal hazaña; no tenía idea por dónde empezar. Pensaba que debían tener algo que yo no tenía: alguna chispa, alguna inspiración secreta, alguna habilidad mágica para crear una narrativa de la nada. Ahora, años después, paso la mayor parte de mi tiempo haciendo exactamente lo que pensaba que no era capaz de hacer: crear ilustraciones narrativas. En mis años más jóvenes, simplemente no había aprendido todavía los pasos intermedios. Sentarme a los doce años e intentar dibujar una escena compleja sin planificación, lluvia de ideas o habilidades fundamentales de composición a las que recurrir era una receta para el fracaso.

En este tutorial, descifraré el proceso que tanto me desconcertó en mi juventud, explicando en profundidad cómo creo historias en mis ilustraciones. Esto proporcionará una estructura que te ayudará a evitar los obstáculos que me llevaron al fracaso en mis años de juventud. Como ilustrador narrativo, cuento historias colocando sujetos y objetos en una escena y luego dirigiendo la mirada del espectador a cada elemento narrativo en la secuencia correcta. Elaboro la secuencia deseada de observaciones componiendo estratégicamente la imagen. Este tutorial cubrirá cómo usar líneas de acción, intersección, miradas y, lo más importante, el contraste para dirigir la mirada del espectador a través de una imagen, en un orden deseado, para revelar una narrativa. Usaré Photoshop CC, pero siéntete libre de usar tu software o medio preferido.





01 IDEA EXPLORATION

El primer paso para contar una historia es determinar de qué trata. Me pregunto: ¿qué historia quiero contar? ¿Y por qué? Hoy quiero abordar una escena compleja llena de energía, acción y asombro. Quiero pintar algo mágico y nuevo; una escena imposible de encontrar en la vida real que solo se puede conjurar a través de la imaginación de un artista.

Mi primera idea es pintar a un fotógrafo en un acantilado, fotografiando dragones marinos mientras sacan calamares y peces del océano. Me inspiró en imágenes de gaviotas agitando su comida en el aire mientras sacan su cena del agua. Me gusta escribir mi historia como una oración para poder identificar fácilmente los personajes y las acciones que necesito colocar en mi escena. Para mi concepto inicial, escribo: "Un fotógrafo está tomando fotos de dragones marinos mientras sacan su cena del océano".

Para ejecutar esta escena, sé que necesitaré un fotógrafo que tome fotos con una cámara, el océano y dragones marinos cargando peces. Sin embargo, el simple hecho de garantizar que todos estos elementos estén en la imagen no garantiza que la historia se comunique con claridad. Tendré que componer estos elementos en un orden significativo para transmitir la historia con precisión.

STORYTELLING SENTENCE

Puede resultar útil dividir la oración narrativa para encontrar los componentes necesarios para la escena. Por ejemplo, "Un fotógrafo (sujeto 1) está tomando fotografías (acción del sujeto 1) de dragones marinos (sujeto 2) mientras pescan su cena en el océano (acción del sujeto 2)". Puede parecer demasiado simplista para ser útil, pero escribir y dividir las ideas en componentes utilizables puede hacer que una escena abrumadora parezca mucho más alcanzable.

Photographing sea dragons

Look

- Ocean waves
- Fishing like gulls
- Floating on sea breeze

Feel

- Windy energy
- Exhilaration
- Magical nature

01

01 Exploring ideas for the narrative.



02

02 The first rejected sketch – the photographer is not focal enough.



03 The second rejected sketch – the dragons are too distant.



04 A first rough doodle of the chosen image.

02 SKETCHING: ROUND 1

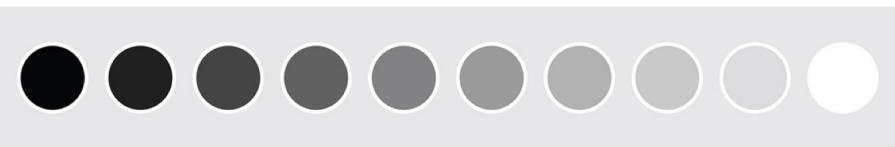
Aquí está mi primer intento. Me gusta este boceto y tiene una energía divertida, pero parece más una historia sobre dragones marinos, con un fotógrafo de fondo, que una historia sobre un fotógrafo. Me doy cuenta de que la historia del fotógrafo es la prioridad –su alegría triunfante y asombro al lograr la toma de acción perfecta– en lugar de una historia sobre dragones marinos con un documentalista distante en la orilla. A veces es necesario explorar una dirección hasta que te topas con un muro de ladrillos para darte cuenta de que es hora de cambiar de rumbo. Esbozar una idea, incluso una con la que no avanzas, te enseña lo quequieres y lo que noquieres de tu imagen y de tu historia. A partir de este boceto, aprendo que quiero centrar la experiencia del fotógrafo en la pintura, con él actuando como un conductor hacia la escena.

03 SKETCHING: ROUND 2

Decido cambiar el punto de vista y poner al espectador en el lugar del fotógrafo. Situar la cámara detrás del fotógrafo nos permite casi convertirnos en él mientras experimentamos la imagen. Vemos lo que él ve desde este ángulo y podemos inferir que nuestra respuesta emocional a la vista es similar a la suya. Sin embargo, en general, la imagen resulta menos atractiva y trascendental, ya que los dragones son tan pequeños y distantes, sin formas más grandes que unan la imagen.

04 A CHANGE OF PLAN

Tengo una revelación: ¿por qué detenerme en el segundo nivel de la cadena alimentaria? ¿Y si la historia tiene un giro? "Un fotógrafo está tomando fotos de dragones marinos mientras pescan su cena en el océano y, justo cuando se dispone a tomar una foto, una serpiente marina gigantesca sale a la superficie desde las profundidades para atrapar un dragón marino en el aire". El boceto es desordenado, pero utilizable. A veces, un garabato ferviente, destinado a capturar una imagen en la mente antes de que se desvanezca, es todo lo que necesitas. A continuación, tengo que traducir esta información en un boceto más utilizable para seguir adelante.



Ten-step value scale

05 LIMITED VALUE STUDIES

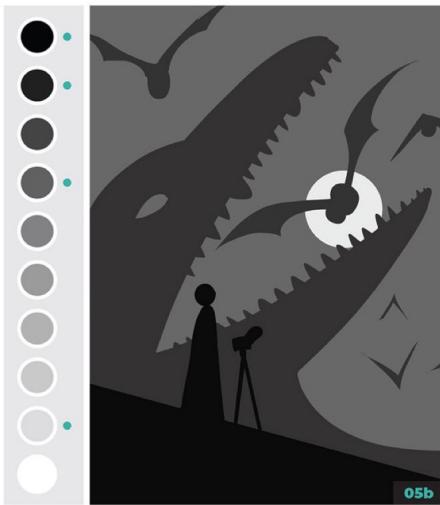
Uno de mis ejercicios favoritos para la composición es tomar mi boceto y traducirlo a cuatro valores. El valor es el nivel de claridad u oscuridad y normalmente lo represento usando una escala de valores de diez pasos.

Para crear un boceto de cuatro valores, empiezo eligiendo cuatro valores. Estos valores contribuirán al estado de ánimo y la sensación de la imagen. Es increíble lo mucho que se puede dar a entender utilizando solo la forma y un conjunto limitado de valores. Se puede dar a entender la distancia, la hora del día e incluso la dirección de la luz. El número exacto de valores no es importante aquí: se puede hacer con cinco o incluso tres. Sin embargo, creo que cuatro suele ser el número perfecto.

Después de comparar las composiciones, creo que la composición 05a es la más fuerte, en parte debido a mi amor por las escenas de puestas de sol a contraluz. Una vez elegida la dirección general, es hora de refinar el boceto.

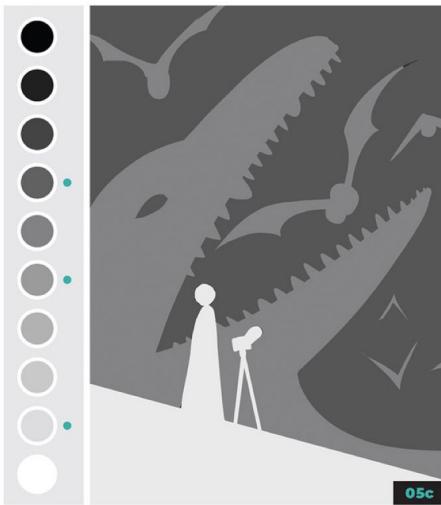


05a This composition implies a sunset scene, with the setting sun behind the dragon about to be eaten.



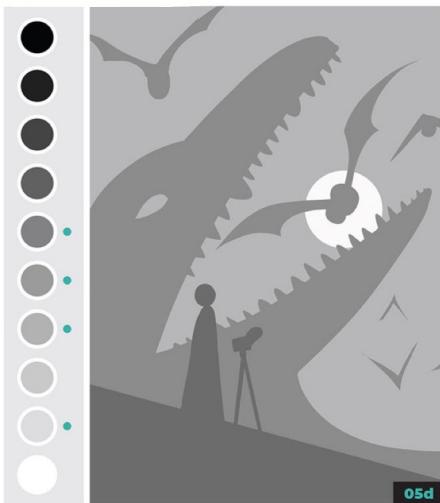
05b :

05b Esta versión implica una escena nocturna, en la que la forma redonda se lee como una luna. Si se reduce y oscurece el rango de valores general, dejando solo una luna muy clara, se implica una escena muy diferente



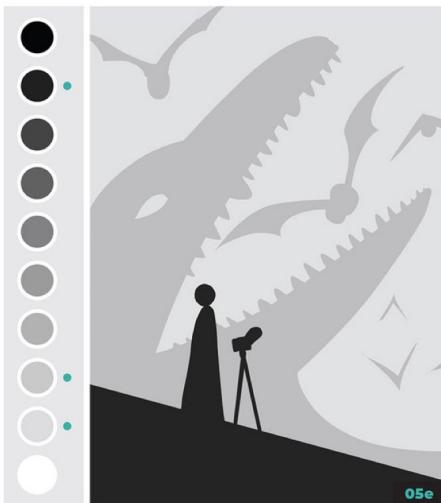
05c

05c Esta composición implica que el sol está detrás del fotógrafo, iluminando el primer plano y el plano medio mientras el cielo se oscurce detrás de la serpiente.



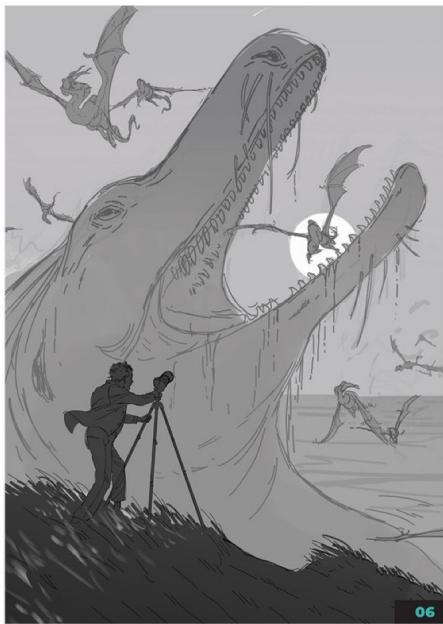
05d :

05d Si se acercan mucho más los valores, se produce una puesta de sol con niebla. Con el fotógrafo tan cerca de la serpiente en cuanto a valores, también se siente muy cerca en proximidad

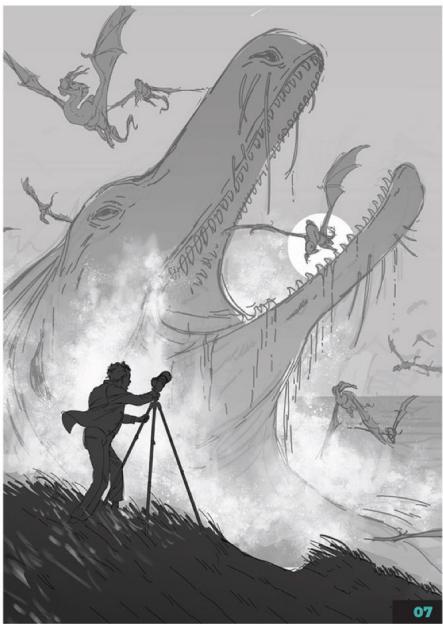


05e

05e Aquí, el fotógrafo se siente distante de la acción brumosa, a salvo y fuera del camino



06



07

06 SKETCHING: ROUND 3

Con un primer boceto hecho, vuelvo a la frase inicial de mi historia para asegurarme de haber capturado todos los elementos. "Un fotógrafo -sí, la clara silueta del trípode implica un fotógrafo- está tomando fotos de dragones marinos -su cámara apunta al dragón recortado por el sol, llevando la mirada del espectador directamente allí- mientras pescan su cena en el océano -los peces y calamares tienen siluetas claras- y justo cuando se dispone a tomar una foto, una serpiente marina gigantesca sale a la superficie desde las profundidades para atrapar un dragón marino en el aire -definitivamente hay un monstruo marino-. Sin embargo, el chapoteo aún no está del todo establecido, y esta falta de acción y movimiento hace que el momento parezca menos visceral y real. Todavía no se siente repentina e inmediato. También hay otro problema: mi mirada se siente atraída primero por el dragón recortado por el sol, cuando me gustaría que la historia comenzara con el fotógrafo. Afortunadamente, puedo resolver ambos problemas a la vez con un chapoteo cuidadosamente ejecutado

07 ADDING A SPLASH

El salpicado crea un contraste dramático alrededor del fotógrafo, atrayendo la mirada directamente al lugar de inicio deseado. La disposición de la oscuridad más oscura contra la luz más clara combinada con detalles ruidosos como sus rasgos faciales, trípode y extremidades crea un punto focal claro. La experiencia que quiero evocar para el espectador es la de sentirse atraído directamente hacia el fotógrafo, lo que hace que se pregunte qué está fotografiando. Los humanos se sienten instintivamente atraídos a seguir las miradas de los demás en la vida, y este instinto se traslada también al arte y las imágenes. Cuando el punto más alto de contraste es un personaje que mira decididamente en cierta dirección, la atención del público se dirige inmediatamente hacia donde está mirando también. Aquí, el espectador comienza con el fotógrafo y es dirigido inmediatamente a lo largo de la poderosa diagonal de la boca de la serpiente, directamente al siguiente punto más alto de contraste: el dragón frente al sol poniente. A partir de ahí, es solo cuestión de milisegundos antes de que el espectador se dé cuenta de que el sujeto de la foto del fotógrafo se estará dirigiendo en el estómago de una serpiente en cuestión de segundos. Descansa en paz, pequeño dragón.



08a



08b

08a & 08b Close-ups of the sea dragons, showing their various poses and sizes.



09

09 A close-up of the photographer, showing his expressive pose.

08 VARIATION AND DESIGN

Al pintar varios temas similares en una escena, es importante variar su distancia, tamaño y posición para crear una apariencia natural y orgánica. Varíalo deliberadamente la distancia y las posiciones de los dragones marinos para lograr una sensación de realidad.

Demasiada uniformidad da la sensación de estar quieta, hecha por el hombre y diseñada en lugar de capturada. Sin embargo, demasiada variación puede resultar frenética, irreconocible como el mismo tema y desorganizada. Este es el acto de equilibrio para cualquier artista que deseé crear una apariencia orgánica dentro de una composición compacta. Es un desafío componer una escena, de manera deliberada y con intención, que conserve suficiente aleatoriedad y variación para ocultar de manera efectiva la mano guía del artista y, en cambio, sumergir al espectador en la realidad inventada de la imagen.

Algunos artistas se apoyan únicamente en el diseño y no desean ocultar su intención artística, mientras que otros esperan desvanecerse por completo en el fondo y brindar una calidad puramente visceral. Mi objetivo es ubicarme en algún punto intermedio, con imágenes que se lean como diseñadas a propósito, pero con suficiente variación aleatoria y cualidades orgánicas como para que puedan convertirse en escenas inmersivas. Ninguna dirección es mejor que la otra; se trata simplemente de elegir el método que te permita contar la historia que deseas contar.

09 POSING THE CHARACTER

Capturar una pose expresiva puede ser de gran ayuda para representar la narrativa, especialmente cuando un personaje está de espaldas. Cuando le pedí a mi madre que posara para mí, lo indiqué a adoptar poses y expresiones cada vez más exageradas a lo largo de nuestra sesión de fotos. Cerré los ojos y me sumergí en la escena en mi mente, imaginando cómo me sentiría y reaccionaría ante un evento tan salvaje que sucedería frente a mis ojos. Le indiqué que abriera los pies en una postura amplia, preparándose para las poderosas vibraciones del agua que se estrellaba contra el acantilado mientras la serpiente emergía. Luego le pedí a mi madre que le sacara la camisa detrás de él, como si la estuviera golpeando el viento. En mi opinión, la acción y la emoción siempre ganan sobre la forma y la anatomía perfectas.

IDEA GENERATION FOR A STORYTELLING ILLUSTRATION

Al principio de mi trayectoria artística, esperaba que las ideas plenamente formadas aparecieran en mi cabeza, listas para ser pintadas. Por supuesto, esa era una expectativa poco realista. La generación de ideas es un proceso que se puede practicar.

Dicho esto, la generación de ideas puede ser un proceso abrumador para los principiantes. A menudo resulta útil crear un mapa mental o una página de ideas. En lugar de intentar organizar mentalmente toda la información compleja, escribir las ideas te permite organizarlas de forma visual. También te libera de la tarea de retener tus ideas y permite que tu mente divague libremente hacia nuevos destinos, ya que tienes la seguridad de contar con recordatorios escritos para asegurarte de que no se te olvide nada.

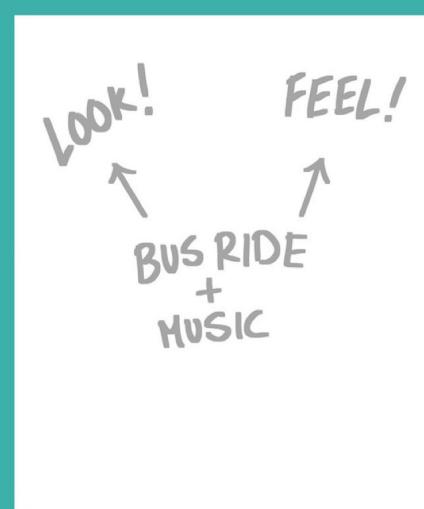
Me gusta comenzar el proceso de generación de ideas con una idea central. Las ideas pueden ser muy simples al principio, antes de convertirse en un concepto más detallado con el tiempo. Una categoría de ideas centrales sería una emoción. Podrías comenzar con sentimientos como "perdido", "celos" o "desgarrado". Otra dirección sería elegir un momento. Este podría ser un momento mágico en la vida de un personaje, como encontrar un unicornio bebé perdido en un bosque. También podría ser un momento en tu propia vida, como ver Tus primos bebés hacen burbujas en el patio trasero. Incluso puedes empezar con un solo concepto, como un dragón con alas de mariposa, y construir una historia a partir de ahí.

Tus primos bebés hacen burbujas en el patio trasero. Incluso puedes empezar con un solo concepto, como un dragón con alas de mariposa, y construir una historia a partir de ahí.

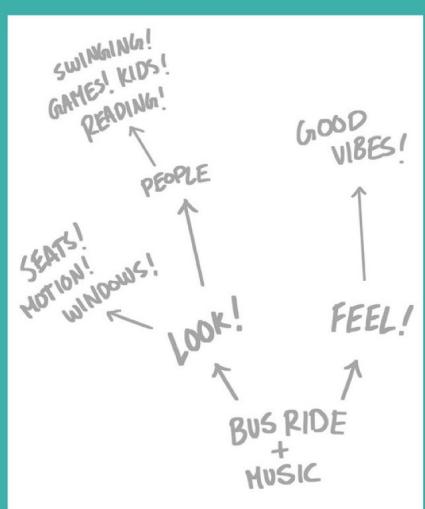
Si le cuesta generar ideas, tal vez pueda empezar con un momento sencillo de su vida. No tiene por qué ser grandioso ni importante, jaunque puede serlo! A veces, las obras de arte más impactantes capturan algo hermosamente mundano, una experiencia compartida con la que la gente puede identificarse, como escuchar música mientras viaja en autobús. Un momento así puede ser poderosamente unificador, como lo han experimentado muchas personas.



A. There are three types of central idea you can start with: the emotion, the moment it happens, and the overall concept.



B. An alternate approach is to choose a moment, whether grand and exciting, or simple and mundane.
B. Un enfoque alternativo es elegir un momento, ya sea grandioso y emocionante, o simple y mundano



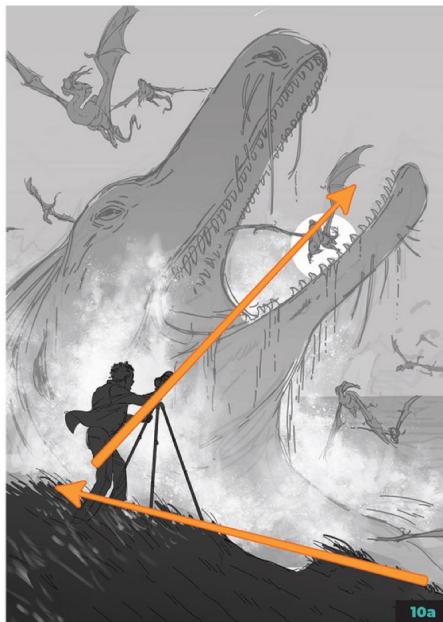
C. You can then explore how this moment will look and feel to generate ideas
C. Luego puedes explorar cómo se verá y se sentirá ese momento para generar ideas.

Una vez que tengas anotada tu idea central en el medio de la página, ¡es hora de explorar ideas! Al elegir un momento, los elementos más importantes que debes determinar primero son: ¿Cómo se ve? ¿Y cómo te sientes? (Consulta la figura B).

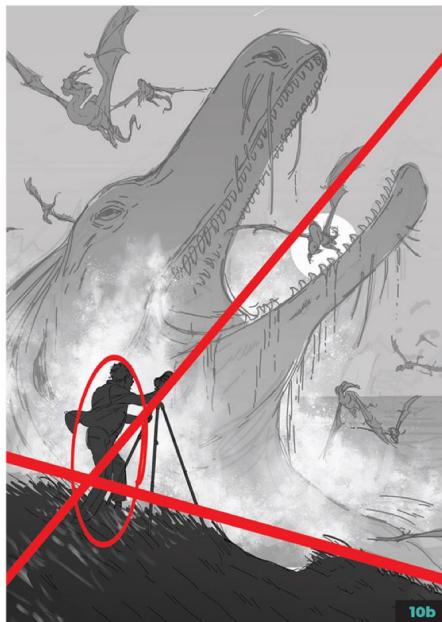
Al desarrollar el "aspecto", suelo utilizar Pinterest para crear un tablero de ideas. Si estoy creando una escena en un autobús, añadiré imágenes de filas de asientos y paisajes que se mueven rápidamente fuera de la ventana. La escena también necesitará personajes. La gente hace todo tipo de cosas en el autobús, por lo que hay muchas opciones para llenar una escena. Un personaje podría estar jugando a juegos en su consola, otro podría estar señalando hacia la ventana con un niño pequeño emocionado, mientras que una estudiante universitaria con un libro en su regazo se gira para sonreírle al niño. Una vez que tengas la apariencia superficial, puedes empezar a cavar un poco más profundo y extraer recuerdos únicos de tu vida personal. Por ejemplo, cuando era niño me gustaba agarrarme de los postes y columpiarme, a veces molestando a las personas mayores que solo querían un viaje tranquilo al trabajo.

Possiblemente el factor más importante de todos: pensar en cómo se siente. Hay innumerables direcciones a las que se puede llegar con algo tan simple como un viaje en autobús. ¿Es tranquilo y apacible? ¿Aburrido e interminable? ¿Frenado y caótico? Recuerdo los largos viajes por las tardes durante la escuela secundaria para visitar a mis amigos en San Francisco, con buena música en mis auriculares y el alegre ruido de la gente a mí alrededor. (Véase la figura C.)

Este simple ejercicio ha hecho que las ideas naden en mi mente. La generación de ideas no tiene por qué terminar aquí: puedes ramificarte sin fin, explorando ideas y generando nuevos conceptos hasta que encuentres uno que te guste. Con suerte, una vez que la página esté llena, poner lápiz sobre papel ya no te parecerá tan desalentador.



10a



10b

10a & 10b Diagrams showing the primary compositional lines found within the image.

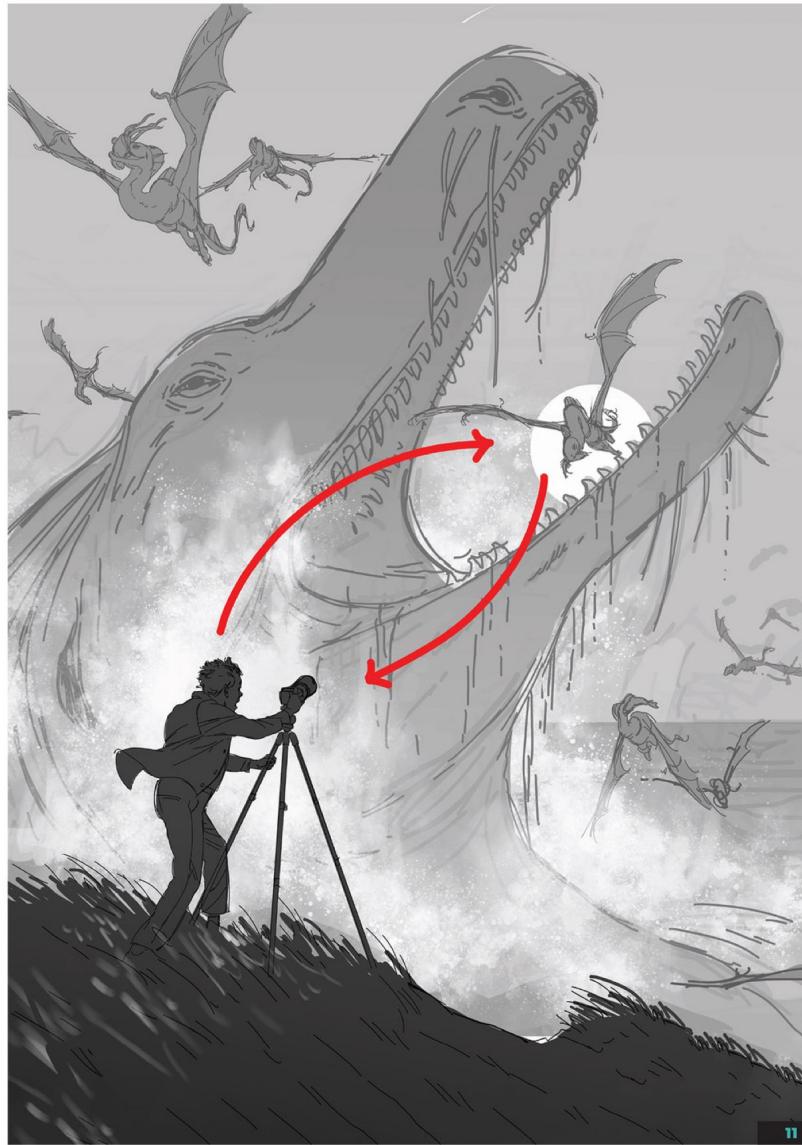
10 COMPOSITIONAL LINES

Dos líneas principales crean los principales impulsos de esta imagen. La primera y más obvia es la línea del acantilado, que corta el tercio inferior de la imagen. La segunda viaja desde la cámara a través de la boca en ángulo diagonal de la serpiente marina gigante, dejando al espectador en el dragón frente al sol. Estas dos líneas de acción principales se cruzan en el fotógrafo, el personaje central. Las líneas que se cruzan pueden ser una poderosa fuerza compositiva. Colocar el punto focal donde se encuentran dos líneas poderosas es un método útil para darle importancia y atención.

El fotógrafo y la cámara también se ubican aproximadamente en la tercera marca medida desde el lado izquierdo y la parte inferior de la imagen. Esta ubicación deja un espacio abierto lo suficientemente grande para que la serpiente marina gigante lo llene y encuentre el equilibrio en su interior. Colocar una forma pequeña en una esquina como esta me permite usar el resto de la imagen para crear equilibrio con una forma más grande.

11 COMPOSING WITH GAZES

Como humanos, seguimos instintivamente las miradas de quienes nos rodean, incluidos los personajes de las obras de arte. Si bien este instinto de autoconservación puede haber sido diseñado originalmente para detectar depredadores, los artistas también pueden aprovecharlo para dirigir la mirada del público en una pintura. Cuando un personaje mira en una dirección y se coloca a otro personaje directamente opuesto, mirándole, se crea inmediatamente tensión. La mirada del espectador rebota de un lado a otro entre las fuerzas opuestas, intensificando la experiencia emocional. Utilizo este mismo método para crear tensión entre el fotógrafo y su dragón, que pronto morirá. El fotógrafo mira con asombro, la cámara refuerza la dirección de su mirada, y el dragón se queda congelado en el tiempo, mirándole de vuelta mientras las paredes dentadas se cierran a su alrededor. La atención del espectador rebota de un lado a otro entre los dos a medida que se asimila la finalidad del momento.



11 A diagram showing the exchange of gazes in the image.

11



12

12 Color key 1: a conventional blue and orange sunset creates a calm, scenic mood.

12 COLOR: ROUND 1

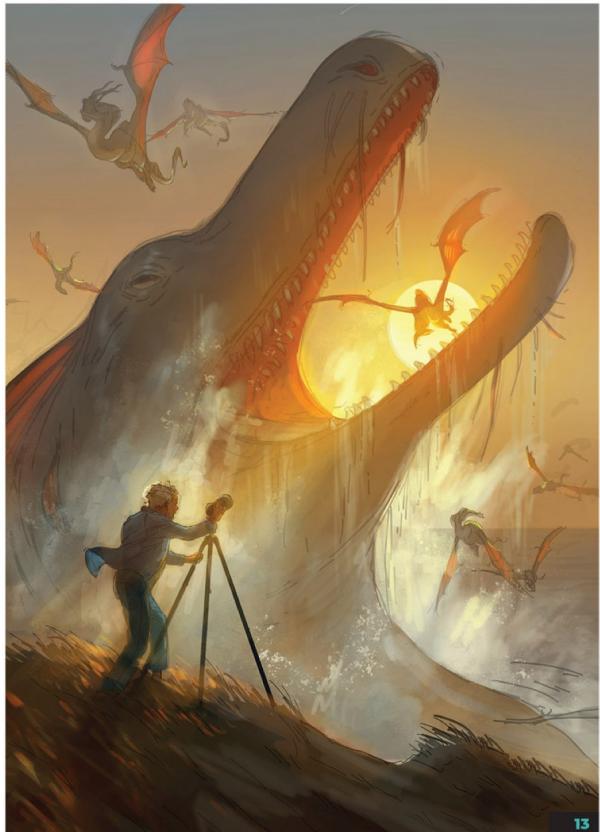
Para pasar del valor al color, fusiono mi boceto en una sola capa y la configuro en el modo de fusión Multiplicar de Photoshop. Luego pinto debajo del boceto, usándolo como guía, para crear mi clave de color. Mantengo cada elemento principal de mi clave de color en su propia capa para poder seleccionar objetos y sujetos de manera rápida y sencilla. También puedo aplicar el bloqueo alfa a estas capas para volver a colorear áreas rápidamente si es necesario. Utilizo la herramienta de pincel y los modos de fusión en combinación con las capas de ajuste para trabajar rápidamente con varias ideas en un solo archivo.

Ya sé que quiero crear una puesta de sol, pero hay algunas direcciones diferentes en las que podría ir con el color. Para empezar, creo una puesta de sol azul y naranja bastante estándar. Como se trata de una combinación de colores segura y sencilla con la que pintar una imagen atractiva, decido guardar una copia de esta clave de color y probar algunas versiones diferentes.

13 COLOR: ROUND 2

A continuación, decido crear una composición mucho más apagada y neutra. ("Comp" se refiere al término de la vieja escuela de ilustración y gráficos "comprehensive", que significa un diseño propuesto). Puedes usar una capa de ajuste de Color selectiva para desaturar las familias de tonos con relativa facilidad en Photoshop. Por ejemplo, para cambiar todos los azules a un rango más neutro, puedes tomar los azules en la parte superior del menú de ajuste y luego disminuir los controles deslizantes de cian y magenta hasta lograr el aspecto que deseas.

Esta versión está un poco fuera de mis paletas de colores vibrantes típicas, pero me gusta la forma en que enfoca la dispersión subsuperficial en la boca de la serpiente marina y las alas de los dragones voladores. (Entraré en más detalles sobre la dispersión subsuperficial en el paso 20). El fotógrafo aún se destaca claramente, gracias al contraste de valor, pero la escena que está fotograflando se ilumina con contraste de saturación en la mitad superior de la imagen. Esta versión es una fuerte contendiente.



13 Color key 2: a more muted sunset lights the characters in interesting ways.

13

14 COLOR: ROUND 3

Pruebo una última opción: llevar los colores a una gama mucho más oscura y espeluznante. Sin duda, sería una opción interesante, pero resulta un poco aterradora para la atmósfera de "asombro y admiración" que busco.

Realizo ajustes de valor al mismo tiempo que experimento con opciones de color. Prefiero trabajar con mi clave de valor como una guía flexible, en lugar de un conjunto rígido de reglas. El tono y el valor funcionan en conjunto.

en la imagen final, así que les permito crecer y evolucionar al unísono. Siempre mantengo una capa configurada en el modo de fusión de colores y rellena con negro puro encima de todo. Esto me permite comprobar los valores para asegurarme de que siguen estando en el mismo rango general que buscaba en el boceto de valores. También permito que mis valores evolucionen a medida que trabajo. Me gusta pensar en cada etapa como una adición a la anterior, con invención y creatividad permitidas en cada etapa.

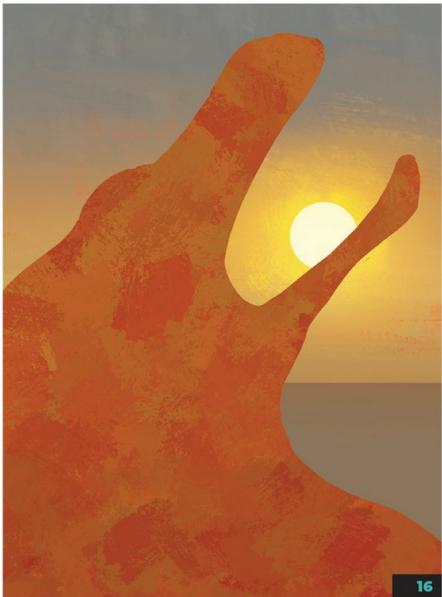


14

14 Color key 3: this version gives the scene more of a horror-genre feel.



15 The initial block-in of the background, with the sketch on top set to Multiply.



16 The initial block-in of the serpent, using a brush with Color Jitter to create a multicolor base.

15 BLOCKING IN THE BACKGROUND

Decidí continuar con la segunda composición de color y es hora de comenzar la pintura final. Cuando empiezo una pintura compleja, mis primeros pasos implican preparar una base con el ruido adecuado sobre la que pintar. En una imagen llena de acción y movimiento, decidí utilizar un estilo de pintura con ruido, con pinceladas sueltas y colores dispersos y salvajes. Para preparar la base sobre la que pintar, utilizo pinceles con una textura áspera y expresiva para lograr el aspecto deseado.

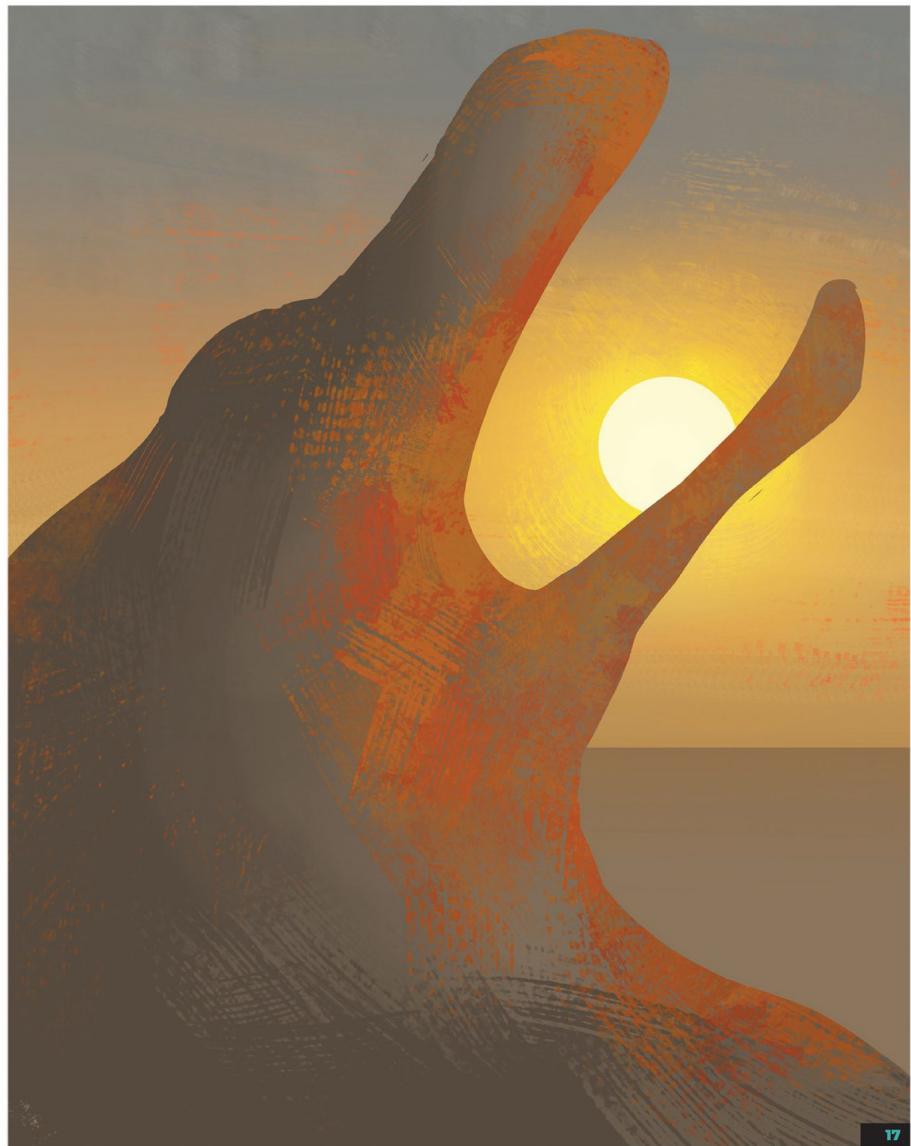
Una característica que me gusta mucho de las pinturas más sueltas es la apariencia de una capa cálida que se filtra a través de la pintura. Esto proviene de la pintura al óleo tradicional, pero se puede reproducir digitalmente comenzando con colores de base cálidos y vibrantes. También aplico pinceladas de tonos naranjas brillantes sobre la parte superior de áreas como el cielo. Observa las pinceladas texturizadas de color salmón cerca del horizonte a la derecha y justo encima del ojo de la serpiente a la izquierda.

16 BLOCKING IN THE SERPENT

Enlazo el perímetro de la serpiente y lo relleno con una base naranja ruidosa para lograr el aspecto mencionado en el paso anterior. Se puede agregar vibración de color a los pinceles a través de la opción Dinámica de color del panel Configuración de pincel. Normalmente dejo la vibración de primer plano / fondo desactivada, luego aumento la vibración de tono, saturación y brillo a 2-5 cada uno, según el aspecto que quiero crear. Dejo la pureza en 0 y normalmente marco la casilla Aplicar por punta.

BRUSH PANEL

Si pintas digitalmente, aprender a manipular el panel de pinceles en el software que elijas puede resultar increíblemente beneficioso. Cuando necesitas un tipo específico de pincelada, a veces la forma más rápida de lograrlo es crearlo tú mismo. A menudo edito pinceles mientras trabajo para lograr la pincelada necesaria. Puede resultar abrumador para un principiante, pero si pasas un par de horas experimentando con cada configuración para ver qué hace, te resultará familiar rápidamente.



17 The first paint pass on the serpent's body using textured brushes.

17



18

18 The second paint pass on the serpent's body using smaller brushes.

17 PAINTING THE SERPENT

Utilizo una variedad de pinceles con textura para resaltar el color del cuerpo de la serpiente, mientras dejo que brille una gran cantidad de luz para lograr la translucidez deseada (hablo más sobre la luz en el paso 25). Me gusta comenzar con pinceladas amplias y amplias, y luego avanzar lentamente hacia pinceladas de tamaño mediano y, finalmente, pinceladas pequeñas. Esta técnica me ayuda a controlar de manera efectiva el contraste de los detalles. Colocar el nivel más alto de detalles de pinceladas diminutas en las áreas focales y dejar las áreas más vacías sin ese detalle, guía la mirada del espectador de manera más efectiva hacia las áreas focales. Comenzar con pinceladas grandes y avanzar lentamente hacia las más pequeñas me permite construir naturalmente una jerarquía de detalles con el tiempo.

18 PAINTING THE SERPENT CONTINUED

A continuación, utilizo un pincel de tamaño mediano para empezar a añadir las indicaciones del siguiente nivel de detalle, empezando a esculpir alguna forma en la base y creando una bonita paleta tridimensional de ruido sobre la que finalmente renderizar. No estoy exactamente seguro de cómo quiero que se vea la serpiente marina en esta etapa, así que me concentro en esculpir cambios importantes en el plano e indicar una textura escamosa adecuada. Incluso en esta etapa temprana, empiezo a concentrarme en los detalles alrededor del ojo de la serpiente

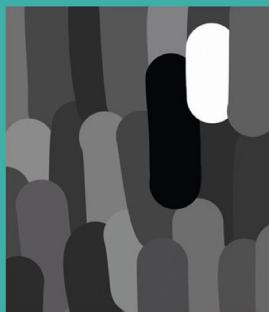
DIFFERENT TYPES OF CONTRAST

Una vez que haya decidido los diferentes componentes que desea incluir en su ilustración narrativa, el siguiente paso es asegurarse de que el espectador vea y note cada uno de esos componentes en el orden que mejor cuente la historia. Esto se puede lograr utilizando el contraste para crear una jerarquía de importancia en la imagen. Esta jerarquía es lo que le dice al espectador dónde mirar primero, segundo, tercero, etc.

El tipo de contraste más importante en la mayoría de las ilustraciones escénicas suele ser el contraste de valores (ver figura A). Observe cómo el ojo mira directamente la luz más clara contra la oscuridad más oscura, independientemente de cuántas otras formas ruidosas haya en la imagen.

Es posible crear puntos focales similares utilizando otros tipos de contraste. El cerebro humano está programado para detectar diferencias, que los artistas pueden aprovechar para guiar la mirada del espectador hacia los puntos focales.

Las imágenes exitosas suelen combinar muchas de estas técnicas para crear puntos focales poderosos, jerarquías de importancia claramente ordenadas y áreas desprovistas de un fuerte contraste para que la vista descansen. Una imagen en la que todo cobra importancia es, de hecho, una imagen en la que nada es importante. Nuestro trabajo como artistas es elegir lo que es importante en nuestras imágenes y utilizar las diversas formas de contraste para dirigir la mirada hacia esas áreas. La narración surge cuando se crea una secuencia de descubrimientos a través de elementos narrativos, guiados por una jerarquía de contraste (entre otras técnicas de composición).



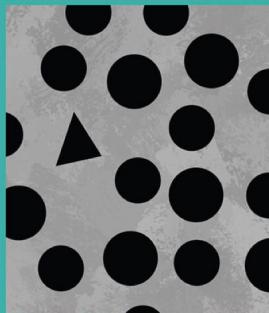
A. Value contrast.



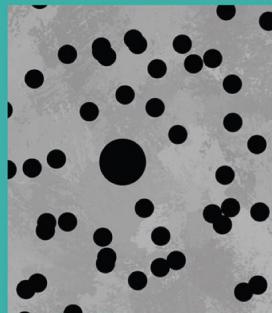
B. Hue contrast.



C. Saturation contrast.



D. Shape contrast.



E. Size contrast.



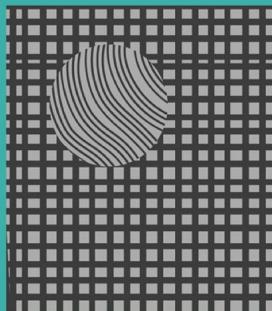
F. Detail or noise contrast.

Por ejemplo, puedes crear una jerarquía de puntos focales añadiendo valor y contraste de tono al punto focal principal, mientras que solo le das contraste de tono al segundo punto focal (ver figura I). El ojo del espectador mirará automáticamente la primera área, antes de viajar naturalmente a la segunda área después. Puedes contar una historia con dos ritmos colocando el primer ritmo de la historia en el área 1, y luego agregando un giro en el área 2.

Cada uno de estos tipos de contraste es una herramienta más de tu arsenal artístico. Si notas que el punto focal que deseas captar no se ve con claridad, puedes consultar esta lista y seleccionar los tipos de contraste que podrías utilizar para resaltar el punto focal y aclararlo en la imagen. En lugar de desesperarte por una imagen borrosa, puedes abordarla como un problema que debe resolverse, como un artesano experimentado con muchas herramientas para probar



G. Edge contrast (or sharpness contrast).



H. Texture contrast.

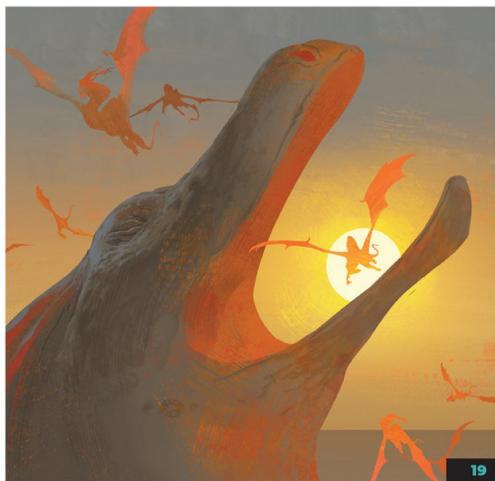


I. A hierarchy of focal points.

19 BLOCKING IN THE LITTLE DRAGONS

Utilizo la herramienta Lazo para seleccionar todas las siluetas de dragones pequeños y rellenarlas con la misma técnica, pero puedes utilizar cualquier método que te resulte rápido y cómodo. En el caso de las escenas complejas, suelo empezar con siluetas muy limpias y definidas, y luego voy perdiendo los bordes poco a poco a medida que avanza la pintura. Me parece que suele ser más difícil encontrar un borde definido en una masa que difuminar siluetas definidas, por lo que suelo empezar con bordes marcados por todas partes.

Una de las razones por las que me gusta la técnica del lazo es que, tan pronto como he seleccionado la silueta completa, puedo pintar inmediatamente dentro de ella usando pinceles con textura para crear una base ruidosa, en lugar de tener que rellenarla primero y luego aplicar el bloqueo alfa a la capa para lograr este aspecto. Cuando uso la herramienta Lazo, selecciono pequeñas partes de cada silueta a la vez, manteniendo presionada la tecla Shift para agregar cada nueva sección a mi selección existente. También puedo mantener presionada la tecla Alt para recortar la selección, si es necesario.



19 The block-in stage of the small flying dragons. I use the Lasso tool to select their silhouettes, then use textured brushes with Color Jitter to fill them in.

19 La etapa de creación de bloques de los pequeños dragones voladores. Utilizo la herramienta Lazo para seleccionar sus siluetas y luego utilizo pinceles texturizados con Cambio de color para rellenarlos.

20 PAINTING THE LITTLE DRAGONS

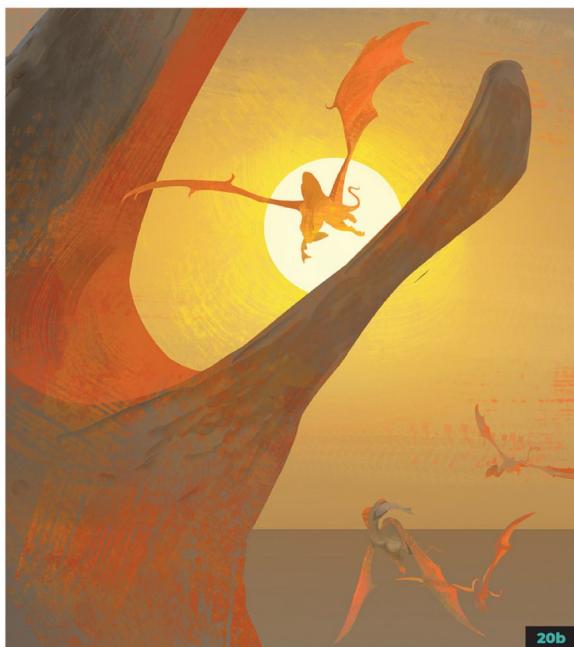
Bloqueo las pequeñas siluetas de los dragones y pinto sus colores locales encima usando la misma técnica que usé para la serpiente marina gigante, dejando que el color base se filtre para crear una apariencia de "brillo desde adentro". Esta técnica es especialmente efectiva cuando se trata de dispersión subsuperficial.

La dispersión subsuperficial se produce cuando la luz penetra en un objeto semitranslúcido y se dispersa en el interior de la materia translúcida. Esto se puede ver a menudo en las hojas y las briznas de hierba, que parecen iluminarse desde dentro con un verde brillante cuando les llega el sol. También puedes observar este fenómeno sosteniendo tu mano hacia el sol, o incluso frente a una linterna o lámpara. La piel se ilumina de color rosa, ya que eres semitranslúcido, al igual que las hojas. El color variará según el tono de la piel, pero la dispersión subsuperficial se producirá en toda la piel humana cuando se coloca frente a una fuente de luz brillante. Esto suele ser más visible en las orejas, la nariz y los dedos, ya que son las zonas más delgadas del cuerpo, pero puedes observar indicios de ello en otras partes del cuerpo cuando se colocan frente a una fuente de luz lo suficientemente brillante.

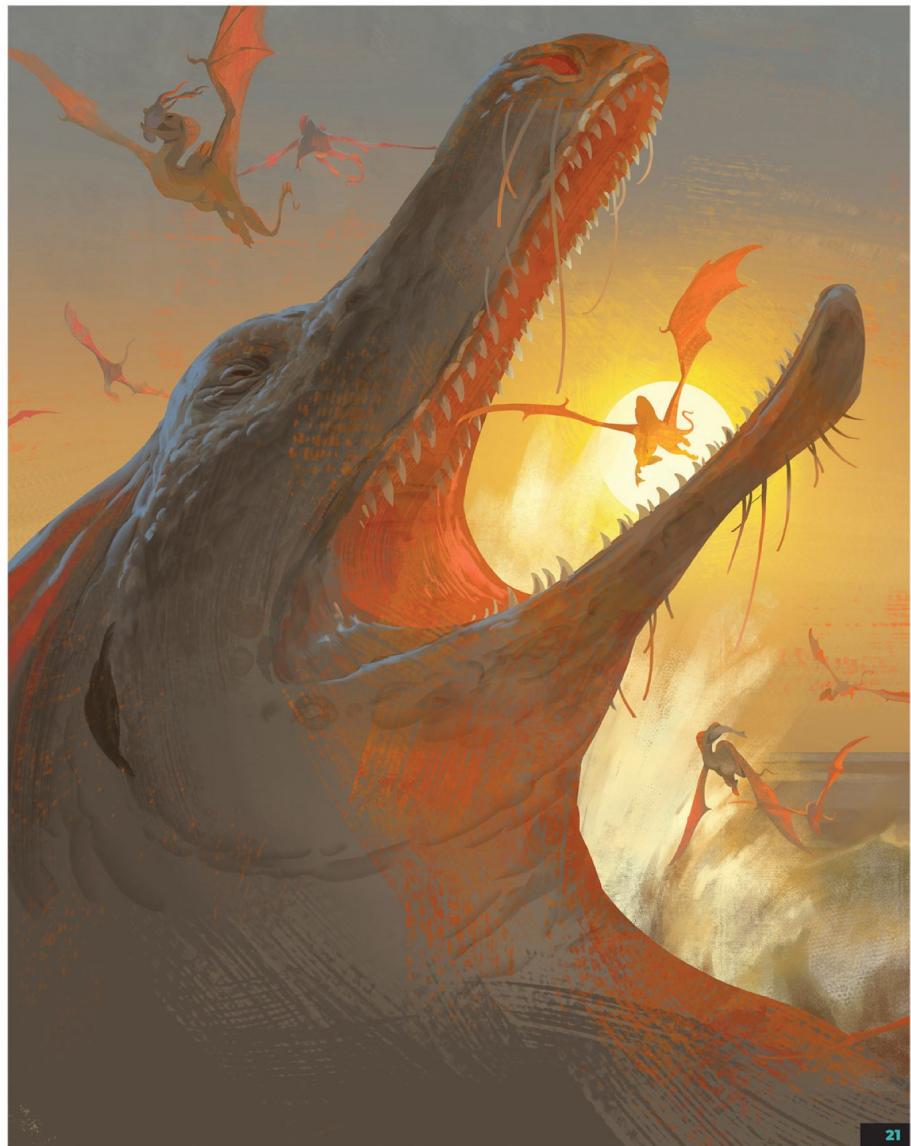
En esta pintura, las alas y las aletas dorsales están hechas de una membrana muy fina que se iluminará intensamente con la dispersión subsuperficial en la luz brillante del sol poniente. Comenzar con una base brillante, antes de pintar un color sólido encima, puede imitar la apariencia real de la piel que brilla la luz dentro hacia afuera, a medida que la luz rebota dentro de las moléculas semitranslúcidas.

21 A DETAIL PASS

A medida que me muevo por la imagen, utilizo una variedad de pinceles para pintar distintos detalles. Algo que me encanta de la pintura digital es la capacidad de utilizar pinceladas simples para sugerir una amplia variedad de materiales y texturas, simplemente variando el pincel utilizado. Los motores de pinceles modernos son increíblemente potentes, no solo en Photoshop, sino también en Clip Studio Paint y Procreate.

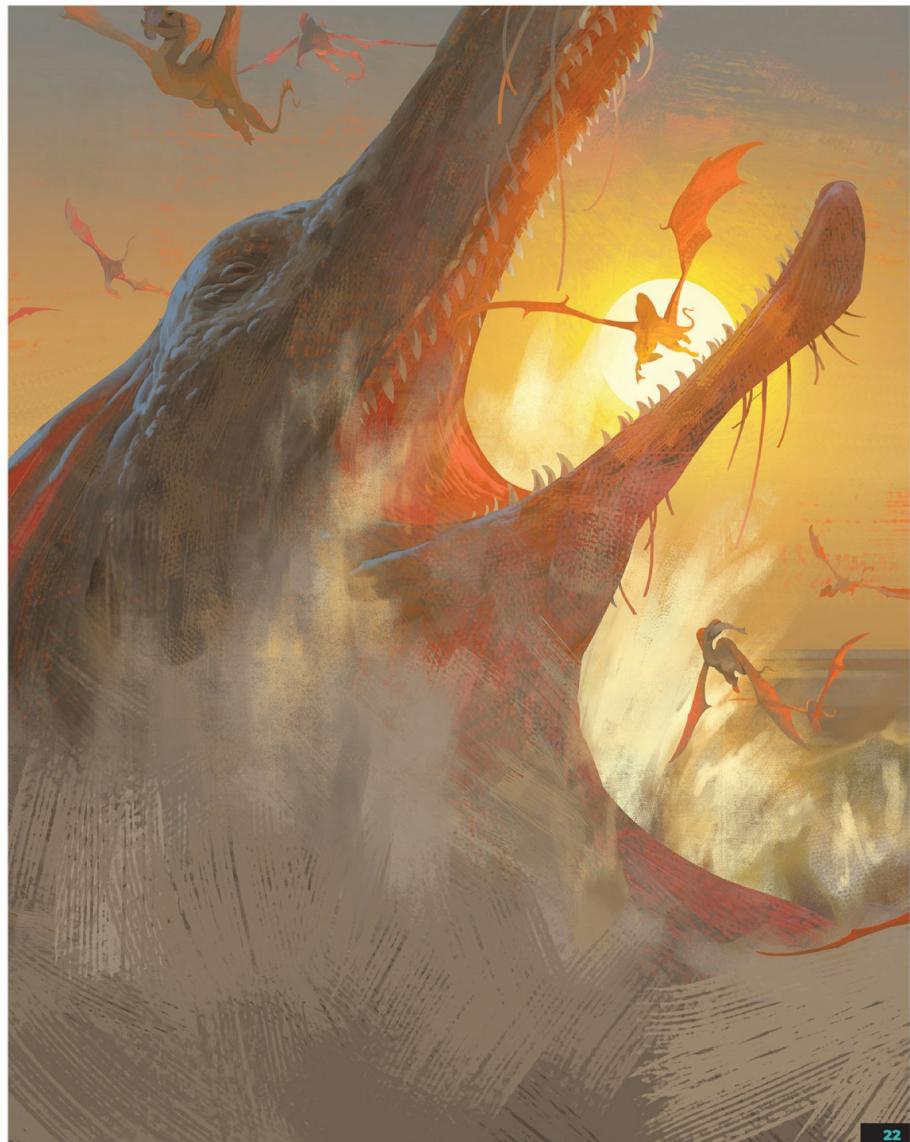


20a & 20b The first paint pass on the small flying dragons, using textured painting brushes.



21 A detail pass across the image, focusing on texture and energy.

21



22

22 The initial block-in of the splash in front of the serpent.

22 BLOCKING IN THE SPLASH

Ahora empiezo a tener en cuenta la perspectiva atmosférica. Quiero que la serpiente marina se lea como un plano claramente separado, situado en un lugar alejado del fotógrafo en el espacio. Para lograrlo, necesito agrupar claramente los valores en un rango de valores más estrecho y claro. Esto es fácil de lograr de manera realista en una escena llena de niebla marina iluminada. Las partículas de niebla se iluminan en el aire entre la serpiente y el fotógrafo, lo que proporciona una película de luz que unifica, estrecha y aclara los valores de todo lo que está más allá. Cuanto más distante esté un objeto, más se derrumbarán la atmósfera y la niebla marina y más se aclarará su rango de valores. A medida que introduzco la salpicadura entre la serpiente y el fotógrafo, utilizo la espuma y la niebla para unificar y colocar la mitad inferior de la serpiente de nuevo en el espacio.

23 BUILDING COLOR AND NOISE

Continúo creando capas de detalle y ruido. En esta etapa, empiezo a introducir una variedad de pinceles de salpicaduras y grano para crear de manera efectiva la apariencia de una atmósfera brumosa. Utilizo una amplia variedad de pinceles de salpicaduras para evitar demasiada uniformidad. Mi objetivo es crear una variedad orgánica de granos y efectos de salpicaduras, con suficiente aleatoriedad natural para que parezca creíble y realista.

24 CREATING A HIERARCHY OF DETAIL

A medida que renderizo los pequeños dragones marinos, creo una jerarquía de detalles en función de la proximidad del dragón a la cámara. Los dragones más distantes reciben una pasada de detalles muy suelta, centrada únicamente en establecer los grupos de colores principales, la dispersión subsuperficial y los cambios de plano. Los dragones más cercanos reciben pasadas de luz y sombras más orientadas anatómicamente, y una pasada rápida de detalles faciales.

Incluso intento crear una jerarquía de detalles dentro de cada dragón. Las alas y las colas del lado más alejado se simplifican en comparación con sus contrapartes más cercanas. Esta técnica es útil para organizar una composición. El ojo humano se siente naturalmente atraído por los detalles, por lo que esto ayuda a los espectadores a centrarse en las áreas más cercanas e importantes de la imagen. En la vida real, el ojo no puede centrarse en todo a la vez, por lo que perder detalles en las áreas menos importantes de una imagen también cumple otro propósito: imitar la forma en que aparecen las cosas en la vida real, en lugar de en fotos que agudizan y aclaran artificialmente todo en una escena.



23 Building up color and noise in the painting.
23 Construyendo color y ruido en la pintura.



24 A close-up of the small dragons in the top left, showing the hierarchy of detail between the closer and more distant dragon.

24 Un primer plano de los pequeños dragones en la parte superior izquierda, que muestra la jerarquía de detalles entre el dragón más cercano y el más distante.

23

24

25 PAINTING LIGHT BLOOM

Cuando la luz se filtra a través de una atmósfera densa, como la niebla o el rocío del mar, las partículas semitranslúcidas de la atmósfera captan la luz y florecen de forma vibrante, proyectándola hacia el espacio que rodea la fuente de luz. Este efecto se produce alrededor del dragón marino mientras vuela frente al sol. El sol brillante reduce los colores del dragón a una gama muy concisa, compuesta exclusivamente por naranjas brillantes, rosas salmón y amarillos vibrantes. También hago que la luz del sol se filtre generosamente hacia el cielo. Este efecto crea un brillo visceral y casi cegador que hace que la luz parezca más realista para el espectador.

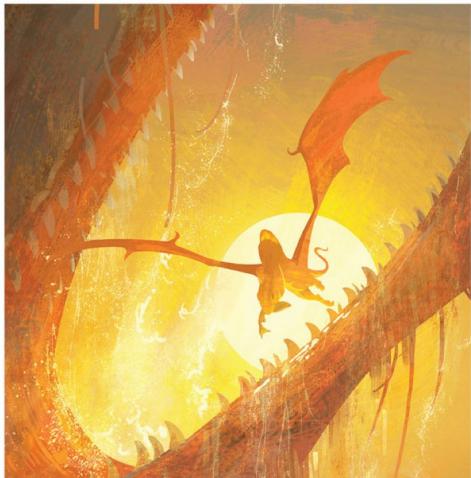
Utilizo este efecto de forma estratégica en mis composiciones para suavizar los bordes de las luces brillantes. Los destellos pueden "florecer" en el espacio circundante cuando atraen demasiada atención. Es una herramienta fantástica para estructurar la jerarquía de los destellos en una imagen.

26 RESHAPING THE SERPENT

Ahora que la pintura base está establecida, doy un paso atrás y la evalúo. Decido girar la cabeza de la serpiente ligeramente hacia el espectador, creando una perspectiva más dramática y atractiva. También decido alejarme del realismo en mi representación, introduciendo en su lugar una forma de rostro un poco más caricaturesca y atractiva. Cuando la perspectiva de un sujeto es cercana a la de frente o de perfil completo, puede crear una sensación de estasis en la composición. Girar el sujeto a algo más cercana a una vista de tres cuartos puede aportar energía fresca a una imagen, cuando se utiliza en el contexto adecuado. Es importante permitir que sus pinturas cambien y evolucionen en cada etapa, junto con la voluntad de hacer grandes cambios en cualquier paso del proceso.

27 A PAINT PASS ACROSS THE SERPENT

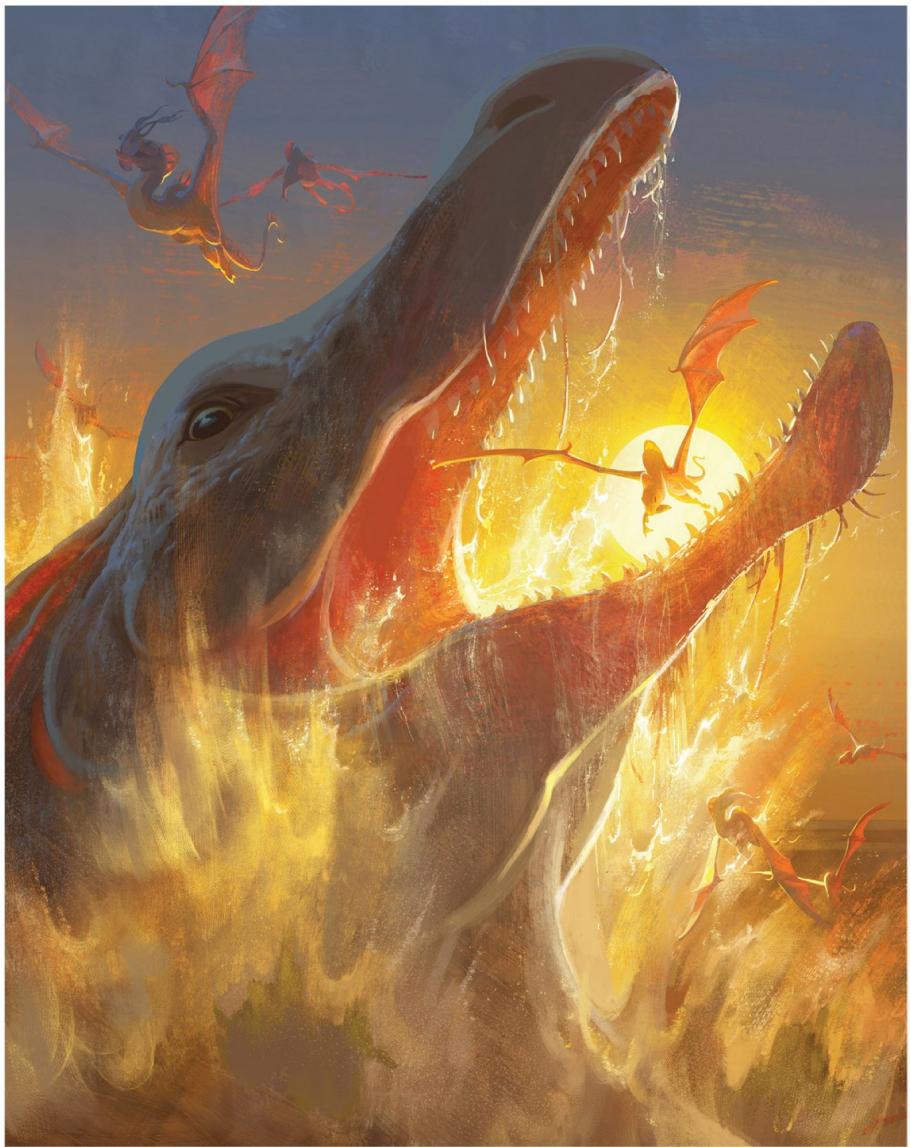
El cambio de ángulo de tres cuartos aporta una nueva energía a la pintura, lo que hace que valga la pena. A continuación, me concentro en introducir más tridimensionalidad en las formas de la serpiente. Será necesario situarla más atrás en el espacio, con más atmósfera y niebla, por lo que necesito solidificar las formas principales. Creo planos impactantes con un cambio de valor lo suficientemente grande como para que, incluso después de añadir más niebla, sigan pareciendo claros.



25 A close-up of the dragon between the sea serpent's jaws, showing the light blooming into the sea-fog atmosphere.



26 A second sketch pass on top of the serpent, giving it a slightly more appealing face shape.



27 The first paint pass of the new serpent sketch.

SILHOUETTES AND VALUE GROUPING

Las siluetas claras combinadas con rangos de valores claros son una forma eficaz de organizar incluso las imágenes más complejas. No importa cuántos personajes y objetos haya en una escena, puedes usar una estructura de valores clara y siluetas decisivas para crear una imagen coherente y organizada.

La figura A muestra la escala de valores de diez pasos a partir del paso 05. Puedes agrupar secciones de sus imágenes en rangos de valores específicos para separarlas entre sí.

Por ejemplo, en la figura B, el fondo está agrupado en un rango de valores de tonos medios muy estrecho, mientras que los órbes están agrupados en un rango de valores oscuros y claros respectivamente.

Esto también funciona cuando hay muchos detalles ruidosos y siluetas más complicadas, como en la figura C. A pesar del ruido, la silueta del hombre todavía se lee claramente debido a la agrupación de valores.

Esta técnica se puede utilizar para crear claridad y estructura en cualquier ilustración compleja. Por ejemplo, en la figura D hay una escena compleja con muchas formas únicas.

Si desea organizar la imagen en dos planos claros, como un plano intermedio y un plano de fondo, puede hacerlo reduciendo el primer plano a un rango de valores más claros y el fondo a un rango de valores más oscuros, como en la figura E. Observe que, sin importar cuántas formas pequeñas e individuales se coloquen dentro de cada sección, si permanecen dentro de su rango de valores especificado, el plano intermedio y el fondo aún se leerán como planos claramente separados.

La figura F añade otro plano: el primer plano. El primer plano también estará formado por una variedad de objetos y formas pequeñas y complicadas. Puedes agrupar todos estos objetos en un rango de valores aún más oscuro para solidificarlos claramente en un plano de primer plano.

Sobre esta base, la figura G demuestra cómo se pueden aprovechar las herramientas de composición del contraste para crear un punto focal claro dentro de la escena.



A. Ten-step value scale.



B. Different value ranges.



C. Noisy details.



D. Sketch.



E. Middle ground and background block-in.



F. Foreground block-in.



G. Focal point block-in.



28 A detail
pass across
the painting.

28

28 A DETAIL PASS

Una vez que el punto medio y el fondo están completamente establecidos, es hora de comenzar a usar pinceles más pequeños para crear contrastes de detalles en las áreas que quiero resaltar. Utilizo una variedad de pinceles con textura de aceite para este proceso, con la esperanza de crear trazos texturizados que imiten las superficies que estoy pintando. El suave rocío del océano se resalta con texturas de aceite en abanico que parecen mezcladas, en lugar de ásperas. Los reflejos más pequeños en escamas, dientes y antenas reciben trazos mucho más granulosos y gruesos. Los pinceles granulosos con mucha textura contribuyen en gran medida a dar a entender que un objeto o criatura es grande y está más atrás en el espacio.

La implicación de muchos detalles diminutos es muy útil para transmitir la escala en una pintura. Estos detalles no necesitan estar presentes en todas partes de la imagen; unas pocas áreas de detalle sugerido son todo lo que se necesita para engañar eficazmente al ojo del espectador y convencerlo de que el mismo nivel de detalle está presente en todas partes. Como se mencionó anteriormente, el ojo humano solo puede enfocar un área a la vez, y el cerebro simplemente asume que el resto de su campo de visión también contiene el mismo detalle. Cuando se representa una pequeña selección de detalles, se implica exactamente el mismo fenómeno. El ojo del espectador se fija naturalmente en las áreas de detalle y el cerebro hace el resto del trabajo de llenar los espacios vacíos

BRUSHES

Antes de comenzar una pintura grande, dedique un tiempo a elegir pinceles exclusivos para usar con cada elemento o material principal para acelerar el proceso cuando llegue el momento de renderizar. En Photoshop CC, seleccione el ícono de engranaje seguido de Nuevo grupo de pinceles para crear un

Carpetas de pinceles específica para tu nueva pintura. A medida que vayas probando y encontrando pinceles que te gusten de los diferentes conjuntos que hayas descargado, agrégalos a la carpeta para crear un menú rápido y fácil para seleccionar.



29

29 A Luminosity layer is used in conjunction with the Gradient tool to neutralize the values at the bottom of the image.



30

30 Blocking in the foreground, plus added detail for believability.

29 USING A LUMINOSITY LAYER

La mitad inferior del plano medio está empezando a sentirse un poco demasiado cargada y con mucho contraste para que el primer plano pueda ubicarse claramente sobre ella. Quiero minimizar el contraste en el área inferior del plano medio para alejar la vista del área y llevarla hasta la mitad superior donde se desarrolla la acción. Utilizo una nueva capa configurada en Luminosidad para solucionar este problema. Las capas de luminosidad conservan toda la información del tono y solo afectan el valor. Utilizo la herramienta Degradado para extraer un valor neutro y unificador desde la parte inferior y a través de la mitad inferior del área de salpicadura. Esto neutraliza los cambios de valor en esa área y reduce el contraste general del valor de todo lo que cubre. Utilizo un degradado para suavizar suavemente esta uniformidad a medida que se acerca al área focal del plano medio.

30 BLOCKING IN THE FOREGROUND

A medida que me acerco al primer plano de esta pintura, mi objetivo principal es crear una diferencia clara en el valor y la gama de colores para separarla claramente del plano medio y del fondo. Elijo una gama de colores marrón cian oscuro para el acantilado cubierto de hierba, manteniendo la gama de valores estrecha para distinguirla del resto de la pintura.

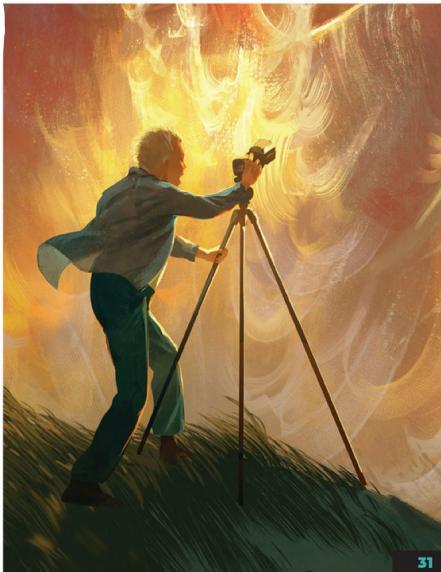
Usando pinceles de rastillo para sugerir detalles de la hierba, comienzo a introducir áreas de luz que se filtran a través de la hierba para sugerir textura y dimensión. Incluso cuando se limita el primer plano a un rango de valores estrecho y oscuro, sigue siendo importante incluir suficientes detalles y dimensionalidad para garantizar que se sienta creíblemente cerca de la cámara.

31 BLOCKING IN THE PHOTOGRAPHER

Pinto al fotógrafo dentro de la misma gama de colores relativa que el acantilado, desviándome ligeramente dentro de la piel cálida del rostro. Utilizo pinceladas mucho más pequeñas y refinadas para el primer plano, ya que esto ayudará a solidificarlo como si estuviera más cerca del espectador en el espacio. Los reflejos estrechos, como los de las patas del trípode, solo se notarán en un elemento tan cercano al espectador, por lo que agregarlos ayuda a enraizar al fotógrafo en el primer plano. La forma mecánica de las delgadas patas del trípode no se encuentra en ningún otro lugar dentro de la imagen, lo que crea un contraste de forma eficaz para atraer la mirada hacia el punto focal.

También presto especial atención a lograr translúcidez y luminosidad en la tela de la camisa del personaje a medida que la luz se filtra a través de ella. Las telas semitranslúcidas se verán afectadas por la dispersión subsuperficial, similar a las membranas de las alas y las aletas. Agregar translúcidez de esta manera contribuye a la luminosidad y el brillo generales de una imagen, y repetirlo con el personaje en primer plano ayuda a situarlo en una escena llena de alas translúcidas y brillantes. Los elementos repetidos, como la translúcidez brillante, pueden ayudar a unir más estrechamente varios objetos entre sí en una composición.

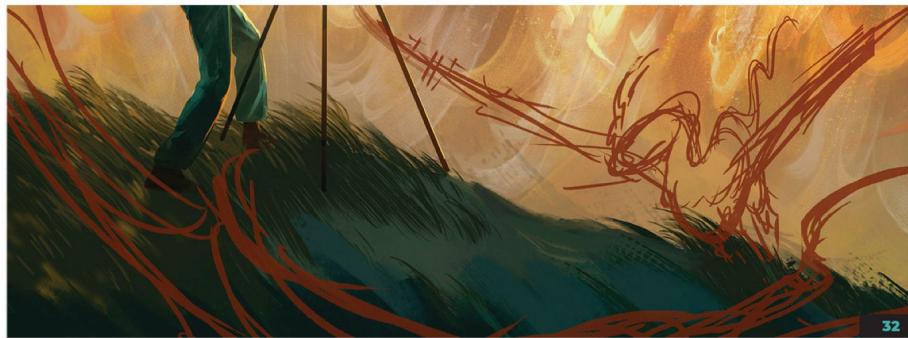
32 CONNECTING THE MIDDLE GROUND & FOREGROUND



31

31 Blocking in the photographer, and adding a translucency to his shirt that echoes the subsurface scattering of the dragons' wings.

La composición ha comenzado a sentirse un poco forzada y excesivamente diseñada, sin ningún elemento que rompa la línea clara del acantilado y sin elementos intermedios que se superpongan en el primer plano. Decidí intentar romper el primer plano con dragones marinos, conectando el plano medio con el primer plano de una manera más obvia. Este tipo de superposición orgánica puede agregar una profundidad considerable a una imagen y puede ayudar a ocultar el toque del artista para una apariencia más natural y visceral. Esto también agregará energía, acción y un toque de peligro al primer plano, atrayendo al fotógrafo al centro de la escena en lugar de dejarlo varado como un observador distante. También ayuda a atraer al espectador hacia la escena, brindándole un camino líder que está más cerca de la CÁMARA.



32

32 The sketch of the foreground dragons to connect the foreground to the middle ground.



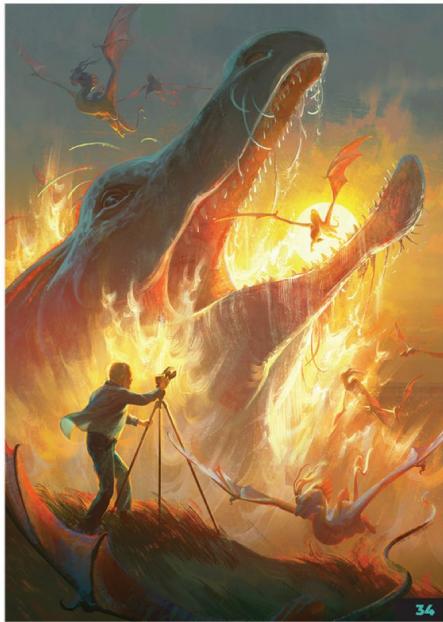
33 The first paint pass of the foreground dragons.

33

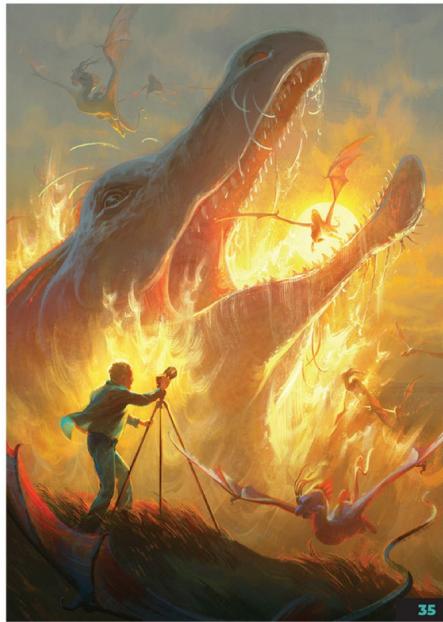
33 PAINTING THE FOREGROUND DRAGONS

Me encanta la acción y el movimiento que proporcionan los dragones en primer plano, pero presentan un claro problema para la composición general de la imagen. El dragón que está justo encima del acantilado se destaca demasiado sobre el plano medio, desviando considerablemente la atención del punto focal previsto (el fotógrafo). Para remediarlo, tendré que aumentar el contraste alrededor del fotógrafo.

Para superar al dragón o reducir el contraste del dragón para que ya no compita con el fotógrafo. Debido a que el fotógrafo ya es un punto de interés de alto contraste, la mejor solución es disminuir el contraste alrededor del dragón para obligarlo a ocupar una posición inferior en la jerarquía de importancia y atención. Reducir el contraste de valor será el primer paso, pero reducir el contraste de tono y de borde también puede resultar muy eficaz.



34 The second paint pass on the foreground dragons, adjusting the values to re-establish the hierarchy of importance.



35 Lightening the sky to set it back in space.

34 REBALANCING THE COMPOSITION

Primero, utilizo una capa configurada en el modo de fusión Oscurecer para reducir los reflejos del dragón. Decido dar a entender que está a la sombra de las salpicaduras en lugar de recibir la luz solar directa, e ilumino solo los puntos más altos de su cabeza y cola. El resto de los reflejos se relegan a la luz azul secundaria del cielo. A continuación, utilizo una capa configurada en Luminosidad para unificar todos los valores que rodean al dragón, oscureciendo el agua que salpica detrás de él y aclareando el cuerpo del dragón en el proceso.

Finalmente, cambio todo el cuerpo hacia un tono neutro-cálido para evitar el fuerte contraste de temperatura entre los fríos y los cálidos que estaba llamando la atención del fotógrafo. Esto ya parece mucho más equilibrado y le permite al fotógrafo recuperar su posición en la jerarquía de importancia.

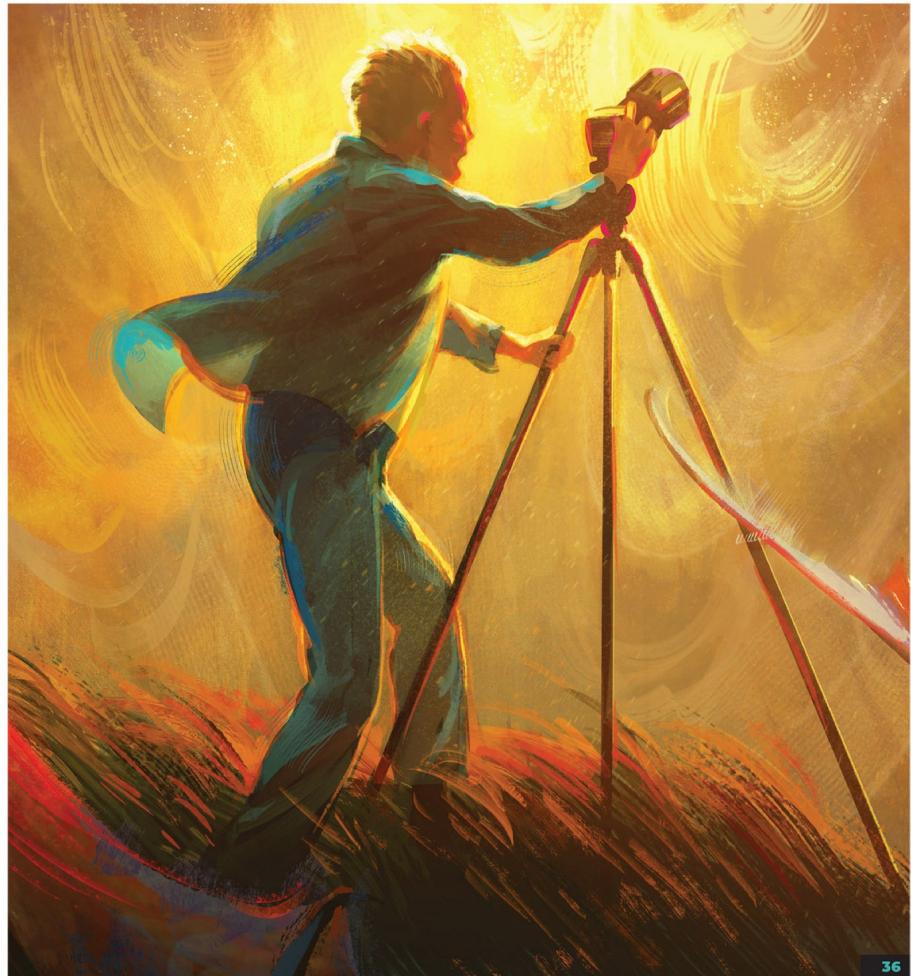
Ahora que esto está solucionado, noto que el cielo y el plano medio todavía parecen avanzar demasiado en el espacio, por lo que aparecen en un plano casi equivalente al dragón en primer plano. Para empujarlos hacia el espacio y establecer la lectura adecuada de la distancia, necesito usar la perspectiva atmosférica para aclarar y colapsar el rango de valores del terreno medio y el cielo, usando las mismas técnicas utilizadas en el dragón.

Utilizo una capa de luz suave con un pincel gris claro para aclarar el valor de todo el cielo y volver a colocarlo en el espacio. A continuación, creo una nueva capa y la configuro en el modo de fusión Aclarar, luego pinto sobre la serpiente marina con un marrón neutro que es ligeramente más claro que las áreas más oscuras del plano medio. Esto agrupa todos los valores más oscuros en el marrón neutro que he elegido, lo que reduce el rango de valores general a una gama más clara y comprimida. A continuación, profundizo la gama de colores del primer plano para acercarlo a la "cámara" y separarlo más del plano medio.

35 FINE-TUNING THE VALUE STRUCTURE

36 CONCENTRATING DETAIL AROUND THE FOCAL POINT

A menudo agrego pequeños trazos de color extra vibrante y altamente saturado alrededor del punto focal. Si se ejecutan bien, estos trazos apenas se notan una vez que se hace zoom, pero van un paso más allá.



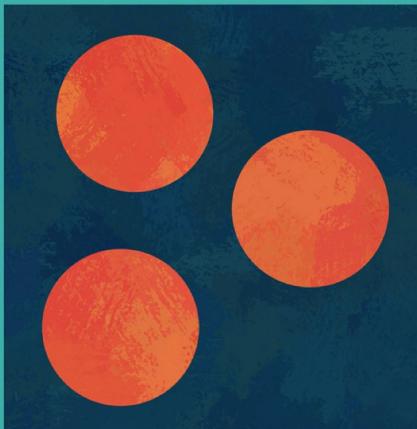
36 A close-up of the photographer, showing off the highly saturated brushstrokes.

Si se ejecutan bien, estos trazos apenas se notan una vez que se hace zoom, pero ayudan mucho a atraer la atención a las áreas principales de enfoque. Agrego trazos de cian y azul en la camisa y los pantalones, y trazos de naranja, rojo y magenta alrededor de la piel y las luces. Cuando las luces

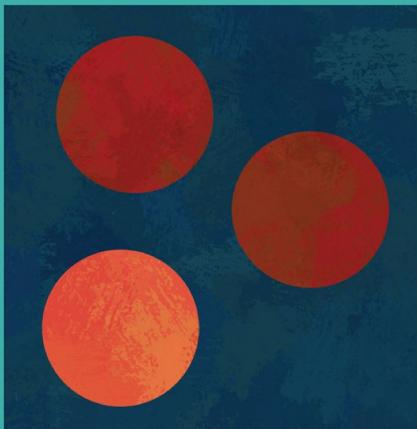
se difuminan en las fotos, el resultado suele ser artefactos de magenta y cian que bordean el blanco puro. Me gusta aprovechar este fenómeno para hacer que mis luces se vean aún más brillantes y relucientes. Esto también ayuda a

agregar contraste de detalles al punto focal; agregar muchos detalles ruidosos justo donde desea que el espectador mire es una forma efectiva de atraer la mirada.

BLENDING MODES



A. Starting image.



B. Two orbs are set back, making the lower orb the focal point.

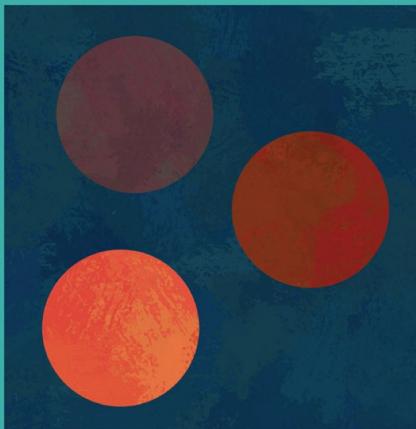
Cuando necesite aumentar o reducir el contraste en un área de una pintura, el software digital como Photoshop posee una variedad de modos de fusión de capas útiles que puede usar para facilitar la tarea. Este consejo le mostrará varios ejemplos simples y prácticos, sin embargo, estas técnicas se pueden aplicar a cualquier imagen, sin importar cuán compleja sea.

Imaginemos que necesita crear una jerarquía de importancia en la figura A. La primera tarea es hacer que uno de los orbes sea el punto focal, ya que los tres orbes actualmente exigen el mismo nivel de atención. Puede usar una capa de Luminosidad para remediar esto.

Cree una capa encima, recortada a la capa del orbe, y configure el modo de fusión en Luminosidad. A continuación, aplique una gota de color al fondo, aclare un poco y píntelo sobre dos de los orbes. Como se ve en la figura B, esto vuelve a colocar esos dos orbes en el espacio al reducir drásticamente el contraste de valor entre los orbes y el fondo.

Use una capa de Color para crear una jerarquía entre los dos orbes superiores. Crea otra capa encima, fija a la base del orbe y establece el modo de fusión en Color. A continuación, pinta ligeramente sobre el orbe superior izquierdo con el mismo color azul de la base, reduciendo el contraste de tono entre el orbe y el fondo. Como se ve en la figura C, esto crea una jerarquía clara de importancia, utilizando solo modos de fusión. Puedes usar estas técnicas para crear el mismo efecto con cualquier objeto en una pintura.

¡Estos no son los únicos modos de fusión útiles!



C. There is now a hierarchy of importance between the orbs.



D. Darken mode can be used to reduce the contrast of highlights.



E. Lighten mode can create a glow around an image.

Cuando configuras una capa para que se oscurezca, tus trazos solo se verán cuando el color que uses sea más oscuro que el que se encuentre debajo. Como se ve en la figura D, la pincelada en zigzag no se recorta al orbe, sino que solo se ve a través de él porque el fondo es más oscuro que el color elegido. Esto es muy útil para reducir el contraste de los reflejos en una imagen.

Si se configura una capa en Aclarar, se produce el efecto contrario: solo aparece cuando el color que se utiliza es más claro que el que se encuentra debajo. Como se ve en la figura E, se ha agregado un brillo alrededor del exterior del orbe al usar una capa configurada en Aclarar. Este también es un modo de fusión útil para agregar un efecto de niebla.

En la figura F, se utiliza una capa Aclarar para aplicar una capa gruesa de niebla en la mitad inferior de la imagen. Este modo de capa es útil para agregar niebla, ya que no aclara las luces como lo haría una capa de Trama y no cambia el tono como lo haría una capa de Superposición o Luz Dura. Proporciona una neblina muy uniforme y creíble, perfecta para colocar objetos o aviones en la distancia con una perspectiva atmosférica.

Experimente con los modos de fusión disponibles en su software preferido y explore cómo puede usarlos para ayudar en la composición de su pintura.



F. Lighten mode is used to create a foggy haze.

37 LOST AND FOUND EDGES

Para los elementos distantes y menos importantes, como los dragones de la parte inferior derecha, pierdo tantos bordes como puedo sin perder una visión precisa del sujeto. Los bordes perdidos (bordes que se difuminan con el entorno) son una forma eficaz de desviar la atención de un área de una composición. La vista se siente atraída naturalmente por los bordes nítidos y duros. Cuando quieras alejar la vista de un borde, difuminarlo reduce el contraste. En esta etapa de la pintura, normalmente selecciono todo y selecciono Edición > Copiar fusionado, luego pego la imagen fusionada encima de todo para conservar la estructura de capas, pero obtengo la capacidad de fusionar bordes usando la herramienta Dedo o el pincel Mezclador.

38 CREATING A VIBRANT RIM LIGHT

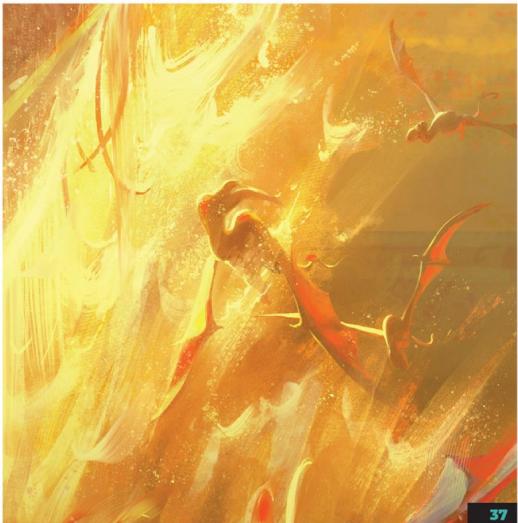
Para que un sujeto a contraluz parezca borroso y luminoso, suelo utilizar un borde cálido y melocotón de dispersión subsuperficial alrededor de los bordes. Aquí selecciono el mismo naranja rojizo que utilicé para pintar la dispersión subsuperficial dentro de la membrana de la aleta del cuello y lo utilizo para pintar un borde rojo suave alrededor de la cabeza de la serpiente marina. Esto tiene un doble propósito: suavizar el borde y añadir una sensación de translucidez y luminosidad.

39 USING THE MIXER BRUSH

Para crear una capa adicional de movimiento y energía, utilizo varios pinceles de tipo óleo para pintar estratégicamente sobre varias superficies en movimiento, imitando la dirección del movimiento para lograr un efecto de desenfoque de movimiento orgánico con una sensación de pintura tradicional. Difuminar los bordes con un efecto de desenfoque de movimiento es una excelente manera de aprovechar el contraste de los bordes y aportar energía adicional a una pieza al mismo tiempo.

STEP AWAY

Cuando se acerque a las etapas finales de una pintura, intente alejarse por un día o dos para restablecer su vista. Después de mirar la misma imagen durante mucho tiempo, a veces se pierde la capacidad de notar errores debido a la excesiva familiaridad con ella. Tomar un descanso y volver con una mirada fresca puede ayudarlo a detectar problemas. Dar vuelta el lienzo es otro enfoque que brinda una mirada fresca.



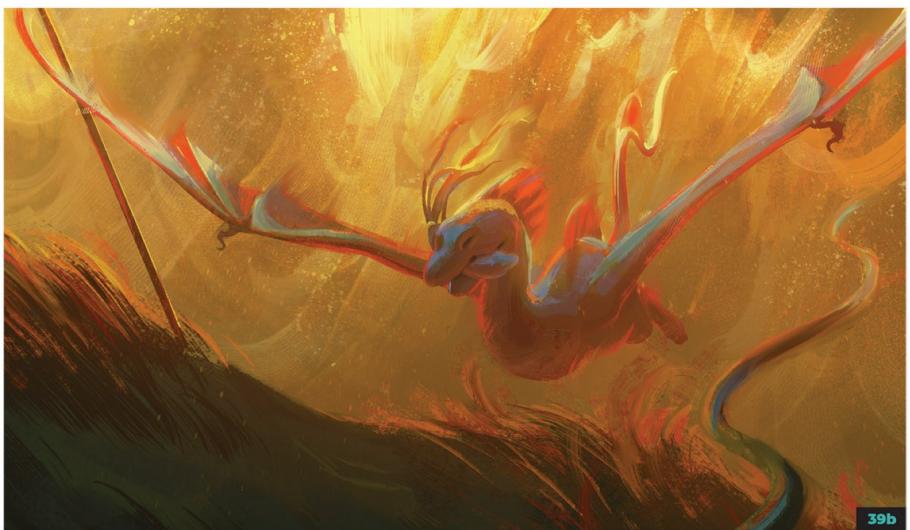
37 A close-up of the splash area, depicting lost edges.



38 A close-up of the serpent's eye, depicting the reddish light rim around the head.



39a



39b

39a & 39b Close-ups depicting the use of a mix of oil brushes.

FINAL TOUCHES

Una vez que la pintura está completa, afino las áreas focales de la imagen usando los distintos filtros de nitidez que ofrece Photoshop. Smart Sharpen es una opción segura, pero recomiendo experimentar con las distintas opciones de filtro en el software elegido para encontrar una que te guste. A menudo hago esto para la visualización web, guardando una copia de la imagen y luego afino las áreas focales específicamente para verlas en las pantallas de la computadora y el teléfono. Esto ofrece un sutil aumento del enfoque alrededor del fotógrafo como toque final.



Sea Serpent. The finished painting after final sharpening tweaks have been made.



ARABIAN PORT

NATHAN FOWKES

Como artista de animación, mi trabajo consiste en leer un guion y luego visualizar momentos clave de la historia a través de pinturas. Imagino entornos que generan emociones y represento las narraciones de las historias que suceden en ellos. Es una gran profesión, pero increíblemente desafiante. ¿Cómo se toma la enorme variedad de elementos que componen una pintura y se entrelazan para que cumplan un único propósito? Lograr este difícil objetivo es la naturaleza de la composición de imágenes.

En este tutorial, crearé un entorno épico en el que cientos de barcos y globos zarpan desde un puerto árabe al anochecer. El desafío consiste en tomar grandes palacios, áboles, torres, barcos, reflejos, islas, nubes, globos y más, y entrelazarlos de manera significativa para crear una narrativa compositiva. Y, por si eso no fuera lo suficientemente difícil, demostraré cómo crear versiones alternativas que sean aún más intensas en cuanto a estado de ánimo y propósito compositivo.







01 The view from my hotel window in Dubai, which I will use as inspiration.

01

01 REFERENCE PHOTO

Hace muchos años trabajé en la película de DreamWorks *Simbad: La leyenda de los siete mares*. Me encantó trabajar en una Arabia mítica que fuera visualmente exuberante y estuviera llena de narrativas heroicas. Desde entonces, he aceptado con agrado cualquier oportunidad de trabajar con un tono mitológico y épico en un lugar y una época que en realidad nunca existieron; un lugar que solo puede cobrar vida a través de la imaginación.

Esta foto captura la vista desde la ventana de mi hotel cuando me hospedé en Dubai, Emiratos Árabes Unidos, con vistas a Palm Jumeirah. Mientras miraba la bahía, imaginé una época diferente, con barcos, velas y palacios reales. Esta referencia es un punto de partida, pero solo una inspiración muy vaga. Mi trabajo como artista no es mostrar el mundo real, sino crear esas historias y lugares imaginarios. Se requieren conocimientos de composición y narrativa para dar vida a esta idea.

02 TAKING A CLOSER LOOK

Aquí hay un primer plano de la bahía, con el gran hotel Atlantis a lo lejos. Los edificios son muy diferentes a los de donde vivo en Los Ángeles, por lo que me parecen muy exóticos. Planeo usarlos como

Mi punto de destino en la escena. Aunque ya son muy grandes, tengo la intención de agrandarlos a una escala épica. También planeo modificarlos para que parezcan menos modernos, más parecidos a una versión mitológica de Arabia.

03 INITIAL SKETCHES

Una vez que tengas la inspiración y el material de referencia, es hora de empezar a dibujar. No hay una única forma correcta de hacerlo; cualquier herramienta y técnica funcionará, siempre que produzca una buena gama de luces y sombras. Yo prefiero empezar en un cuaderno de bocetos. Es un medio con el que puedo experimentar y no tengo presión sobre si funcionan o no. Puedo esbozar rápidamente cinco o diez ideas y hay muchas probabilidades de que al menos una de ellas valga la pena.

Aquí utilizo un papel blanco resistente que tiene un buen borde para sujetar el lápiz (lápiz de grafito Tombow, dureza 2B). Un cuaderno de dibujo también es liberador porque lo puedes llevar a cualquier parte. Te permite tomarte un descanso de la pantalla de la computadora y dibujar al aire libre. Además, lo puedes llevar a hacer recados y te da algo que hacer mientras esperas el autobús o tienes una cita.



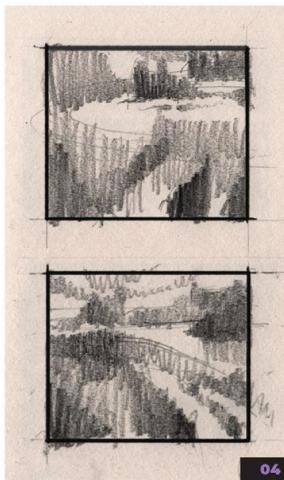
02

02 A close-up photo of distant regal buildings that will serve as key inspiration in my painting.

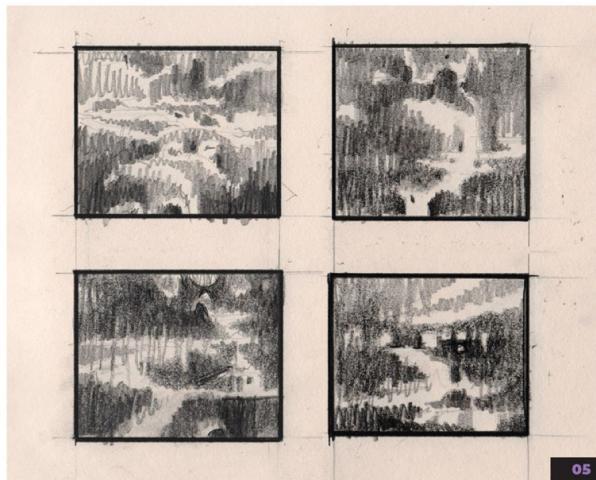


03

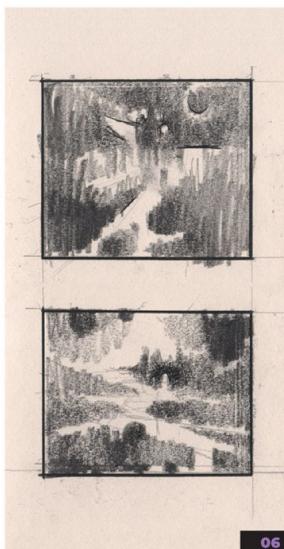
03 I work out my initial ideas in a sketchbook; pencil and paper are all you need to begin.



04 Sketches are a simple starting point to begin generating ideas.



05 Rough sketches in my sketchbook to explore layout ideas for the painting.



06 I plan to follow the lower sketch most closely, though it's only a loose indication of where I will go with the final painting.

04 EXPLORING IDEAS

Empecemos por algo sencillo, empezando a explorar ideas. La composición será una escena amplia, en la que el espectador entrará y se moverá hasta llegar al destino. Comienzo indicando elementos más grandes y oscuros en primer plano que siguen una perspectiva hacia el centro y el fondo, con la sugerencia de lo que en última instancia será un palacio distante. No te preocupes por indicar edificios, árboles o barcos específicos en primer plano, sino que concéntrate en capturar una composición a la que se aplicarán estos elementos. Tu objetivo es captar la atención del espectador y transportarlo a un lugar mítico

05 EXPERIMENTING WITH COMPOSITION

Dado que mi plan es llevar al espectador a un viaje en zigzag a través de un entorno imaginario, pienso en cómo lo voy a componer. Considero diferentes maneras de llevar al público a través del primer plano, hacia la bahía y hacia los palacios. También pienso en el cielo; el espectador debería poder recorrerlo en zigzag de una manera que lo lleve al mismo destino.

También utilizo estos bocetos para pensar en formas adicionales de enfatizar el destino. Creo luces y sombras más fuertes.

PURPOSE

Cada imagen que crees debe tener un propósito claro. Puede ser una historia que quieras contar o un tema que quieras evocar. Asegurate de que cada línea que dibujes y cada pincelada que pintes esté diseñada para cumplir ese propósito. Esto garantizará que tus composiciones transmitan una sensación de autoridad y que atraigan más a tu audiencia.



07 This is my usual Photoshop layout and my typical brushes used for digital painting.

Contraste, más elementos alineados y superpuestos y bordes más marcados. Aunque hay variaciones en la colocación, mantengo los elementos primarios hacia el centro de la imagen para reforzar la formalidad de la composición

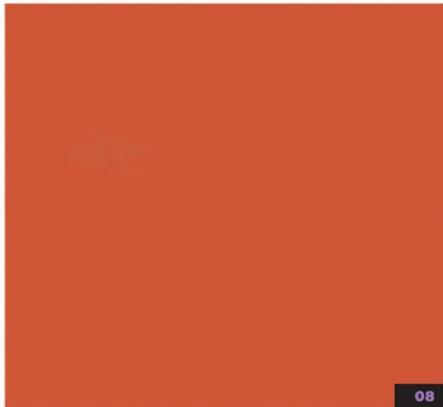
06 CHOSEN SKETCH STUDY

En mi última página de estudios de diseño, descubro que el boceto inferior es la idea más fuerte y clara. Sin embargo, hay pequeños núcleos de ideas en los bocetos anteriores a los que será útil hacer referencia más adelante en el proceso. Por eso es importante tomarse el tiempo para esbozar varios estudios exploratorios; genera muchas ideas de las que sacar provecho sin quedarse estancado en una sola dirección. Mantengo el encuadre más cuadrado que panorámico, ya que

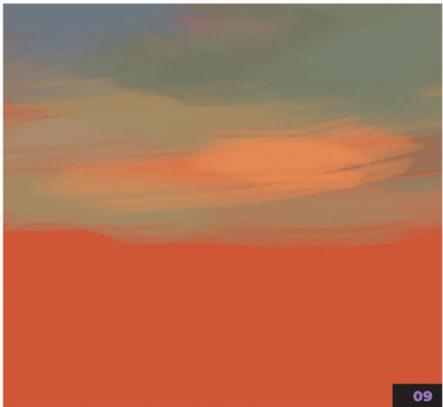
El cielo será un elemento importante del cuadro. Una vez que he establecido el primer plano, la bahía, los palacios, el fondo y el cielo, estoy seguro de haber encontrado la proporción y el encuadre adecuados para la escena.

07 CHOSEN MEDIUM

Decido pintar digitalmente a partir de este punto. La pintura digital es el medio ideal para la ilustración comercial y el trabajo de producción, ya que es eficiente para realizar cambios y ajustes al recibir notas y solicitudes de los clientes. Los tres programas que se utilizan con más frecuencia son Adobe Photoshop, Corel Painter y Procreate. Yo prefiero Photoshop y lo utilizaré durante el resto del tutorial, pero puedes seguirlo en tu medio preferido.



08 My starting point is a simple block of orange to set the color tone of the painting.



09 The initial placement of the sky, emphasizing warms, cools, and a windswept look.

08 CREATING A COLOR COMP

Empecemos de forma sencilla con una composición de color. Esto ayudará a establecer el diseño de color e iluminación para la pintura final. Como será una escena de un atardecer cálido, empiezo con un naranja sólido. Cuando pinto de forma transparente sobre este color, la pintura se impregnará de la calidez que busco. A menudo empiezo de esta manera, aunque puede que no siempre sea la forma correcta de trabajar, dependiendo de la imagen que estés creando. Mi pintura será muy complicada y haré malabarismos con muchos elementos, por lo que una técnica sencilla que ayude a unificar toda la pintura es muy útil.

09 CREATING SKY

Empiezo con el cielo, con un cian neutro que tiene más o menos el mismo valor que el naranja subyacente y lo voy alternando para sugerir una cualidad de barrido por el viento. El horizonte se encuentra aproximadamente en la mitad de la imagen, así que llevo mis pinceladas hasta esa zona, manteniéndolas bastante translúcidas en la parte inferior para lograr más calidez. El cielo se vuelve más oscuro y azul hacia la parte superior de la imagen y coloco una zona clara e iluminada donde estará el palacio.



10 I block in the big simple statement of the image, including the pathway through the scene and the palace destination.

10 ESTABLISHING COMPOSITION

Este siguiente paso establece la introducción y el destino de la escena. Utilizo tonos terrosos cálidos y fríos que se extienden de un lado a otro por los planos del suelo, dejando el naranja en el medio como un camino hacia el palacio. Las diagonales se vuelven más pronunciadas en la parte frontal inferior de la escena para sugerir perspectiva. El horizonte es completamente plano y las pinceladas se vuelven más diagonales cuanto más se alejan de él. El palacio es solo una forma con un par de agujas y

Una abertura en el medio, pero sobre un fondo naranja brillante, estas formas exigen atención. Utilizo trazos verticales neutros y oscuros en primer plano para sugerir los árboles y edificios que se colocarán allí.

THE POWERFUL SIMPLE STATEMENT

Cada cuadro que crees puede mejorarse con la idea de una declaración sencilla y poderosa. No se trata de una regla o fórmula que se deba seguir, sino de un propósito o intención para la imagen. Una de las mejores formas de lograrlo es enfatizar la declaración central simple de un cuadro. Al hacer esto, surge una intensidad de propósito.

Para demostrar esta idea, tomo la imagen final (A) más una de las versiones alternativas (B) (creadas en los pasos 38 y 39), las convierto a escala de grises y les agrego un filtro de reducción de ruido (C y D). El filtro de reducción de ruido sirve para difuminar pequeños detalles y texturas para permitirle ver la declaración simple subyacente.

A pesar del ajetreo y el bullicio de la actividad visual en la pintura final, hay una declaración muy simple de valor, forma y borde debajo de todo. Concentré esos tres elementos en las áreas de mayor importancia y dejé que las otras áreas desaparecieran gradualmente en su nivel de demanda visual. Sin esta idea subyacente, mi pintura sería un desastre de retazos.

La imagen final alternativa (D) muestra esta idea aún más. Mi objetivo era reemplazar el ajetreo y el bullicio de la actividad visual con intensidad emocional. El resultado es incluso más simple que la imagen a partir de la cual se creó.



A. The final image.



B. An alternate version of the final image.



C. The final image treated to show the underlying simple statement.



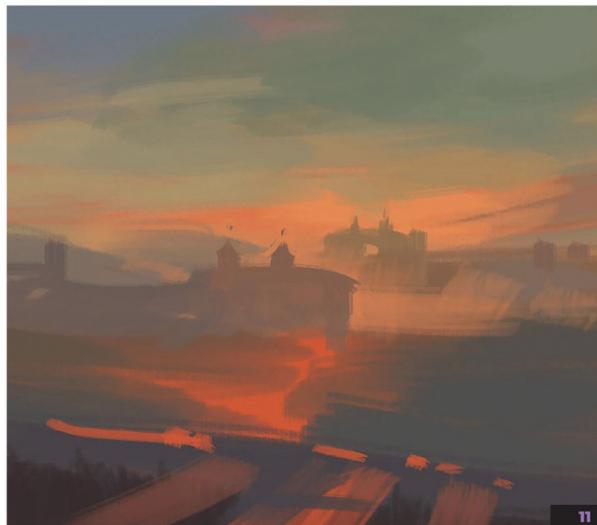
D. The alternate version treated to show the underlying simple statement.

11 OVERLAPPING SHAPES

Las formas superpuestas son cruciales para crear la profundidad y el interés visual necesarios, por lo que coloco un palacio más grande en el centro de la escena. Estos dos edificios majestuosos trabajarán juntos para crear la atención necesaria en esta área. Sugiero algunos edificios adicionales en las afueras a lo largo del horizonte para lograr un equilibrio visual. El primer plano debe captar la atención del espectador y atraerlo hacia la pintura, por lo que merece una atención significativa en este punto. Coloco grandes pinceladas de color naranja, como si se reflejaran en el cielo, teniendo cuidado de seguir las líneas de perspectiva que apuntan hacia el horizonte, dirigiendo al espectador hacia el palacio.

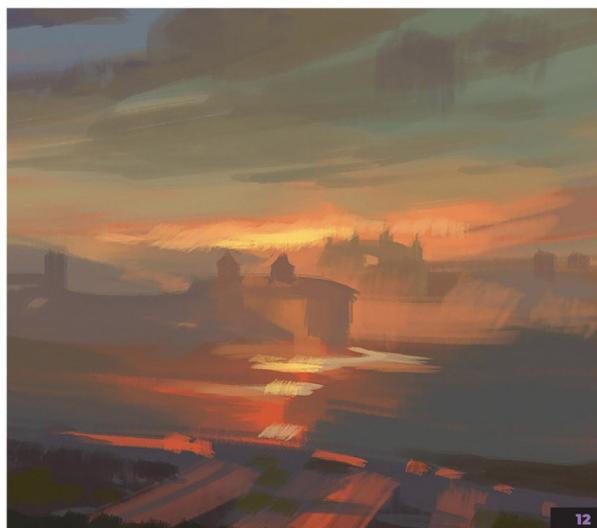
12 ADDING LIGHT & DEPTH

Para dirigir más la atención al destino central de la escena, agrego un brillo en el cielo directamente detrás de los palacios, luego lo reflejo hacia el agua que está debajo. La luz que envuelve el palacio frontal inferior y desaparece detrás de él es una importante señal de profundidad. Agrego un elemento de luz al plano frontal del palacio más cercano para crear formas interesantes de luz y sombra. También agrego profundidad a los cielos. La perspectiva es muy importante aquí, por lo que creo formas que fluyen desde arriba hacia abajo hasta el centro de la pintura. Son más grandes y más oscuras en el frente, luego se vuelven más pequeñas y claras a medida que se alejan hacia el horizonte.



11

11 These additions draw attention to the foreground as an important lead into the painting and a useful overlap in the middle-ground palaces.



12

12 The lightest lights are added and structure is emphasized in the sky through clouds with perspective.



13

13 A scattering of detail and suggestion of form completes the color comp.

13 ADDING VISUAL INTEREST

El siguiente paso es completar la iluminación y agregar interés visual. Disperso una sugerencia de árboles en áreas que sienten que necesitan un interés visual adicional; algunos en sombra y otros con luz. También pinto una sugerencia de forma y detalle en la luz que incide en el palacio central. A continuación, ilumino las nubes desde abajo. El sol está bajo en el horizonte, así que uso el patrón de luz que cae a través de los planos inferiores de las nubes para zigzaguear de un lado a otro, creando profundidad y llevando la vista directamente al palacio lejano. También le doy más énfasis al palacio lejano alargándolo y oscureciéndolo. Después de agregar algunos puntos estratégicos de iluminación, la composición de color está terminada.

14 ANALYZING THE COMP

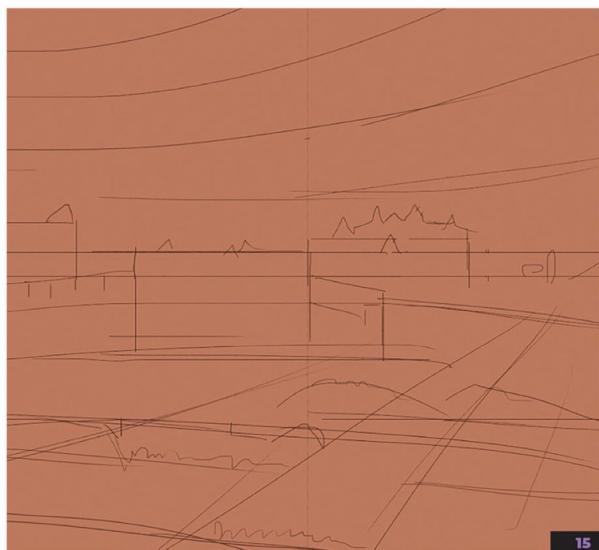
El siguiente paso es analizar la composición para asegurarme de que he dejado claros mis objetivos. La línea magenta es el horizonte. El palacio lejano está colocado estratégicamente de modo que la abertura central esté alineada con el horizonte para darle énfasis. Las nubes de arriba y las formas de abajo se entrelazan a través de la escena en perspectiva, creando una sensación de viaje hacia el destino, marcado con las flechas rojas. Además, enfatizo la línea de costa contra el agua, marcada en amarillo, y creo un corte similar en el cielo con las nubes más brillantes. Esto ayuda a crear una sensación de primer plano y plano medio para una mejor sensación de profundidad y escala en la escena.

15 LINE DRAWING

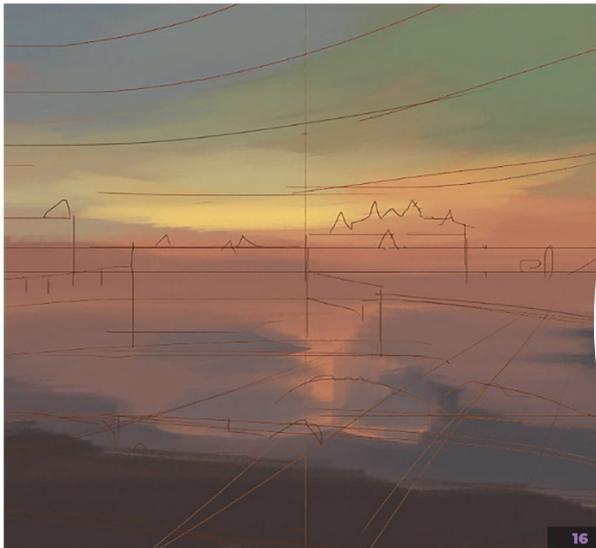
Ahora es el momento de empezar con la imagen final. Una vez más, empiezo con un bloque cálido, aunque decidí que el naranja denso utilizado en la composición era un poco fuerte. Aquí opto por un color de inicio que es un poco más claro y ligeramente más neutro. El elemento importante aquí es el dibujo de línea. Si bien dibujé los bocetos del cuaderno y la composición de color a mano alzada, ahora necesito ser muy específico para poder pintar directamente y con confianza. Mi punto de partida es la línea del horizonte, que emparejo con los palacios, como se muestra en el diagrama anterior de la composición. A continuación, trazo cuidadosamente el flujo de las nubes y agrego líneas de referencia de perspectiva desde el primer plano hasta el plano medio. Mencioné la importancia de la superposición anteriormente y, como tal, creo capas desde el primer plano hasta el plano medio, sugiriendo arboledas e islas en la bahía.



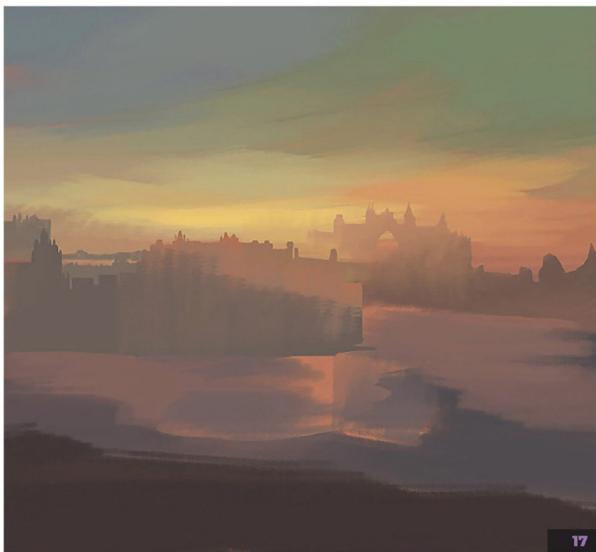
14 A diagram of the major spacings and movements in the scene.



15 I establish the layout of the scene with a committed line drawing.



16 The overall block-in of color and light as the important underpainting for the scene.



17 I silhouette building shapes by creating masks and painting within them.

16 SIMPLE STATEMENT

Usando el dibujo lineal como guía, bloqueé la declaración grande y simple de la escena. Las transiciones de valor y color son muy importantes aquí. La puesta de sol es de un amarillo pálido que pasa a un azul neutro más oscuro arriba, con dos colores que se mezclan para formar un verde intenso y neutro en el medio. Estos sorprendentes verdes no solo son parte de la magia de las puestas de sol, sino que actúan como una nota de color crítica para la escena. Justo encima del horizonte hay una capa de neblina que utiliza gran parte del naranja subyacente a medida que la luz del atardecer se difunde a través de ella. Debajo del horizonte, el paisaje pasa de neutros cálidos a neutros más oscuros y fríos, y finalmente a un cálido oscuro en primer plano. Dejo el naranja subyacente expuesto para ilustrar un reflejo directamente debajo del brillo del cielo. Esto funcionó bien en la composición, así que recreo el efecto aquí. Conseguir la pintura base correcta es crucial, ya que influirá en todo lo que viene después.

17 BLOCKING IN SHAPES

Ahora es el momento de empezar a bloquear las capas de edificios. Utilizo la herramienta Lazo de Photoshop para crear formas que actúen como máscaras, lo que me permitirá pintar siluetas limpias de forma rápida y eficaz. Adoptando un enfoque de "lo mejor de ambos mundos", mantengo tanto la estructura gráfica como un enfoque pictórico al colocar pinceladas frescas y pictóricas dentro de mi máscara. Para enfatizar el resplandor retroiluminado que se difunde en la atmósfera circundante, me aseguro de que los edificios sean más claros y cálidos alrededor del área más brillante, luego se vuelven más fríos y oscuros a medida que se alejan. Las luces y las sombras son muy sutiles en este punto, pero normalmente las capas se oscurecerán a medida que acerquen al espectador.



18

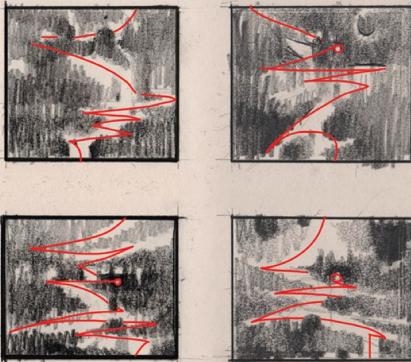
18 I continue with silhouetted shapes, adding contrast to areas of importance.

VISUAL CONTRAST

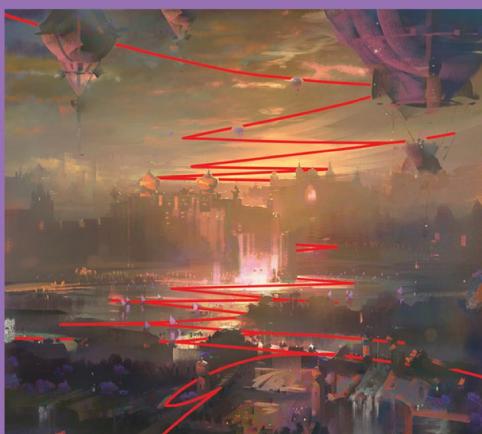
Todo artista debe ser un maestro en la creación de contrastes visuales interesantes y atractivos. Haz una lista de todos los tipos de contrastes visuales que se te ocurran. La lista deberá tener una cantidad de dos dígitos, si no más. Este ejercicio te animará a pensar en formas únicas de crear contrastes visuales que tal vez no se les ocurrían a otros artistas. ¡Incluso podría llevarte a un gran avance en la singularidad de tu trabajo! Algunos ejemplos básicos para empezar incluyen cálido vs. frío, texturizado vs. suave, grande vs. pequeño, nítido vs. redondo...

18 ADDING CONTRAST

Continúo creando máscaras y pintando dentro de ellas para mantener formas cuidadosamente diseñadas. Crear más contraste en algunas áreas y disminuir el contraste en otras es de importancia primordial en este punto. A medida que el espectador se mueve a través del paisaje, las áreas centrales tienen la intención de ser de mayor interés visual. Hago tres cosas para lograr esto. Agrego contraste de valor, forma y borde en las áreas principales y luego en las áreas que disminuyen, y agrupo estos tres elementos a lo largo de los bordes. Sin esto, la pintura perdería su calidad de viaje y propósito, y se convertiría en un desastre difícil de manejar. Observe, por ejemplo, que concentro palmeras y formas más definidas en el primer plano más oscuro del medio, ya que quiero llevar la vista a esta área y luego a los palacios.



How the zigzag is used through the sketchbook comps.



How the zigzag is used through the sky and landscape.

THE MAGIC ZIGZAG

Si bien no existen fórmulas mágicas para lograr una buena composición, el zigzag mágico es una técnica que a veces utilizo para unir tres ideas muy importantes en un solo trazo eficaz. La primera idea es la perspectiva. La perspectiva proporciona profundidad y forma, lo que permite que los espectadores sientan la disposición del terreno, y no es posible emprender un viaje a través de un entorno sin ella.

La segunda idea es la superposición. Cuanto más se superponen elementos, más calidad de espacio y profundidad se crea. Cada vez que el zigzag llega a una esquina y vuelve a doblarse, implica que una línea está delante de la otra, lo que crea la calidad de superposición.

La tercera idea es el movimiento. Esto es importante en la composición de imágenes, ya que las imágenes estáticas bidimensionales no confieren movimiento real. En cambio, los artistas tienen que encontrar formas de crear una sensación de movimiento en la escena para ayudar a que la experiencia parezca real y atractiva para el espectador. El zigzag mueve al espectador a través de la escena de una manera activa y aventurera.

Tanto en las composiciones como en la imagen final, he esquematizado cómo utilizo esta idea de zigzag. La tejo a través de las nubes y, más aún, a través del paisaje para apilar la imagen con elementos de interés en todas partes. También agrego un pequeño primer plano para mostrar un ejemplo simple pero importante de superposición. Sugiero una torre, luego incluyo pinceladas que vienen desde el frente y luego se envuelven por detrás, así como pinceladas que parecen comenzar desde atrás y envolverse alrededor del frente. Esto crea la ilusión de que hay cinco elementos superpuestos diferentes a medida que te mueves desde el frente, al medio, a la parte posterior y viceversa.



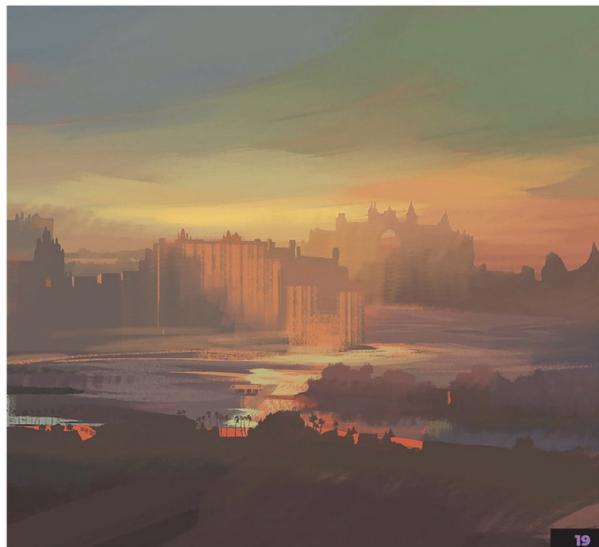
How lines wrap around objects, from front to back, to create overlap.

19 FOREGROUND TO MIDDLE GROUND

Es hora de conectar el primer plano y el plano medio. Primero, agrego reflejos anaranjados donde el primer plano se une con la bahía, luego reflejos más claros y vívidos que conducen al palacio del plano medio. Al mismo tiempo, agrego luces que caen a lo largo del plano frontal del palacio, bajando hasta el agua. Los reflejos son muy importantes en este punto, así que me aseguro de que algunas de las áreas más oscuras se reflejen en el agua. Esto crea un camino claro desde el primer plano hasta el plano medio, con el fondo recordado contra el cielo. ¡Está surgiendo la sensación de viaje, aventura y propósito!

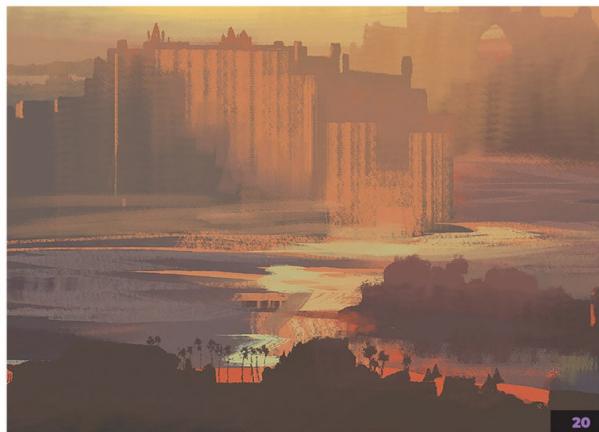
20 BRUSHSTROKES & CONTRAST

En este caso, es importante observar con atención la técnica. Las pinceladas son cruciales, porque aplican cuatro tipos diferentes de contraste simultáneamente. Añaden contraste de valor, contraste de textura, contraste de color y movimiento. Utilizo un pincel específico en el edificio que tiene espacios en la textura para sugerir detalles arquitectónicos, sin tener que hacer ningún renderizado. Aplano el mismo pincel para las pinceladas reflectantes en la bahía, que envuelven el palacio y se entrelazan a través de la escena hasta el primer plano. También ayudan a crear una silueta fuerte para los árboles y las colinas del primer plano donde se encuentran con la bahía. Este enfoque es bastante suelto, pero la confianza de las pinceladas y la forma en que siguen cuidadosamente la perspectiva del plano del suelo les da una autoridad particular.



19

19 Using lighting and reflections to connect the foreground with the middle ground and background.



20

20 A close-up view of the technique employed to add light to the middle-ground areas.

CONTRAST AS NARRATIVE

Gran parte de lo que hacemos como artistas gira en torno al diseño del contraste. Digamos que estás creando una escena con una multitud de personas rodeando a un poderoso rey. Para que el espectador comprenda lo grande y poderoso que es el rey, debe distinguirse de la multitud de una manera notable. En otras palabras, necesita tener un contraste visual. Puedes pintarlo con una túnica blanca brillante, mientras que la multitud viste prendas más apagadas, para crear un contraste de valor. Puedes darle una corona ornamentada y un rico patrón bordado en su túnica para crear un contraste de forma. Su silueta puede tener un borde firme para contrastar con un fondo oscuro. Su cabello suelto y su ornamentación pueden crear un vívido contraste de textura. O sus coloridos escudos reales pueden poseer tanto contraste de tono como de saturación.

Estos elementos se pueden combinar para captar la atención del espectador. Usarlos todos a la vez prácticamente garantiza que el rey, o cualquier elemento visual significativo, será identificado como muy importante para el espectador. Asimismo, la falta de estos contrastes en otras áreas también ayuda a garantizar que el área de contraste sea significativa. Las obras de arte suelen ser jerárquicas. Algunos elementos tienen la intención de parecer más significativos que otros y sin esta jerarquía no hay narrativa. Hay muchas formas diferentes de contraste, pero las seis fundamentales que se enumeran aquí son: valor, forma, borde, textura, tono de color y saturación de color.

Siguiendo con la imagen del rey y la multitud... tal vez el obispo real esté presente y se lo considere la segunda persona más importante que se muestra. Requeriría un contraste significativo, pero no tanto como el rey. Y tal vez se esté presentando a un sujeto para que aparezca ante el rey. Esta persona también necesitaría tener un significado visual mayor que la multitud.

Value



Shape



Edge



Texture



Hue



Saturation



Foundational ideas for creating value, shape, and edge contrast.

Foundational ideas for creating texture and color contrast.

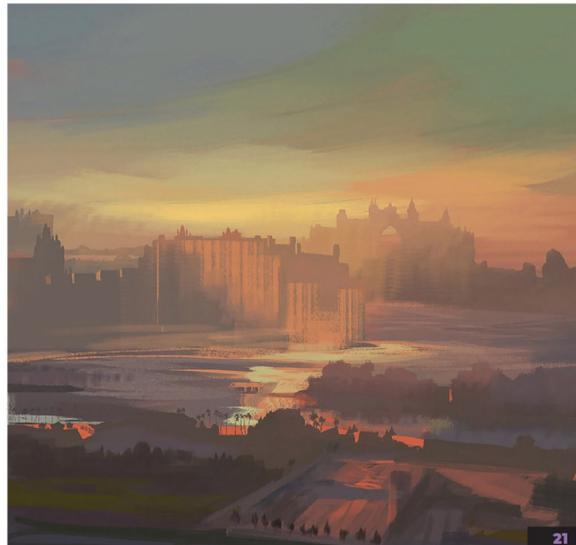
21 DEVELOPING THE FOREGROUND

Para desarrollar el primer plano, me centro en tres cosas: elementos de perspectiva adicionales que llevan al espectador a la escena, más capas de siluetas y algo de color local. Coloco un contraste de árboles a lo largo de una línea de perspectiva en el centro inferior para atrar la atención del espectador allí, preparándolo para enviarlo a un viaje a través de la pintura. A continuación, agrego un plano de tierra en perspectiva que apunta directamente al palacio lejano y conduce al área activa donde la tierra y el cielo se encuentran. En la parte inferior izquierda, sugiero una arboleda de siluetas a lo largo de líneas de perspectiva para continuar con la idea de siluetas en capas, y agrego un toque de color en la parte inferior izquierda y derecha para sugerir campos de verde. Este verde también es una buena repetición de los verdes del cielo con el propósito de lograr la armonía del color.

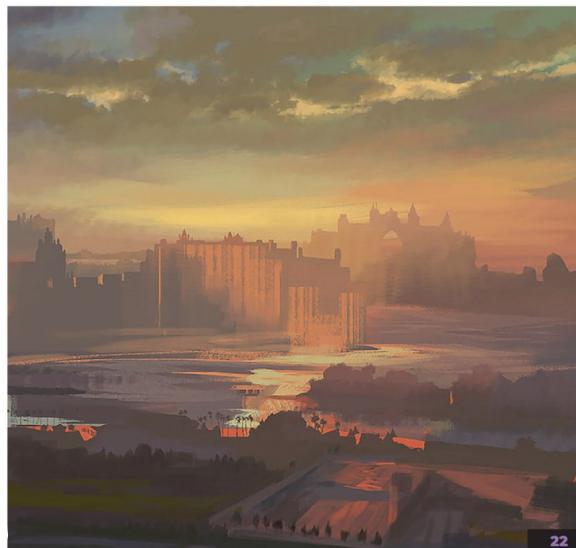
22 CLOUDSCAPE COMPOSITION

Ahora, trabajemos en el cielo. Los estudiantes artistas pueden abordar un paisaje de nubes como este con mucha inquietud en cuanto a la técnica. Si bien la técnica es importante, la composición y el diseño lo son aún más. En términos de composición, el elemento clave en el cielo es la banda blanca de nubes iluminadas que se encuentran detrás de las más oscuras. Recuerde, el objetivo aquí es tomar las complejidades de la escena y encontrar formas de entrelazarlas para crear un propósito y un significado. Un paisaje salvaje combinado con un vasto paisaje de nubes puede saltarse de control rápidamente. La banda de luz en el cielo es una repetición significativa de la línea creada debajo, donde el paisaje se encuentra con los reflejos de la bahía. Estos dos elementos aportan un elemento de unidad y organización al caos.

En cuanto a la técnica, las nubes simplemente deben seguir la perspectiva adecuada, abriéndose en la parte superior y desapareciendo en el horizonte lejano hacia el atardecer. Las nubes se oscurecen cuanto más se alejan del atardecer, con excepción de la franja iluminada. Los pinceles digitales que producen formas orgánicas suaves son ideales para crear este tipo de paisajes de nubes.



21 I develop the foreground with accent shapes, colors, and perspectives.



22 Clouds are now applied with the perspective and design that was laid out in the color comp.



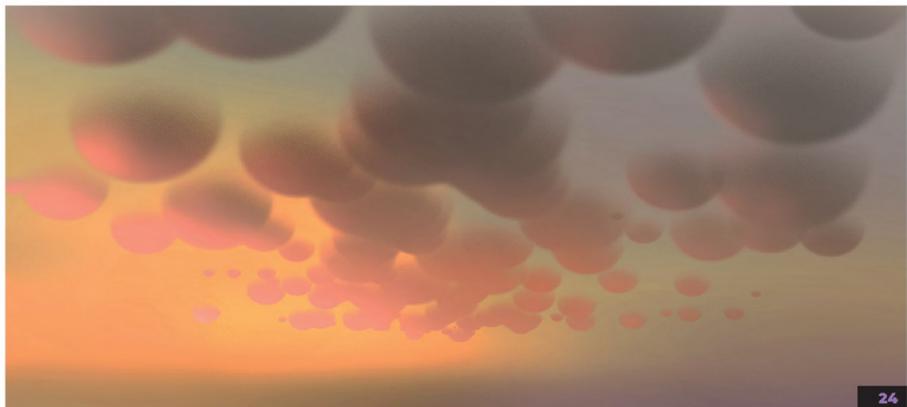
23

23 I add illumination along the underside of the clouds and appropriate glints throughout the landscape.

23 WARMTH & LIGHT

This next step will give the clouds form as the warm sunset light rakes across their underside. Using the same soft, organic brush, I once again consider the form and perspective. I also need to add visual interest below, so I sprinkle highlights along the islands and masses of trees where they might catch a little light. Additionally, I add the odd glint of light here and there to suggest elements peeking out from the land – just enough to catch the sun.

El siguiente paso dará forma a las nubes a medida que la cálida luz del atardecer rastrella su parte inferior. Con el mismo pincel suave y orgánico, vuelvo a considerar la forma y la perspectiva. También necesito agregar interés visual debajo, así que esparzo reflejos a lo largo de las islas y las masas de árboles donde puedan captar un poco de luz. Además, agrego algún destello de luz aquí y allá para sugerir elementos que se asoman desde la tierra, lo suficiente para captar el sol.



24

24 Understanding the simple statement of the illuminated clouds.

24 CLOUD CLOSE-UP

Iluminar las nubes puede parecer complicado, pero no tiene por qué serlo. Las nubes son como un dosel en capas que se aleja hacia el horizonte, cada una con una forma propia. La luz del sol ilumina cada nube simplemente envolviéndola desde la dirección adecuada. En este caso, las nubes son más oscuras en el primer plano superior y se vuelven cada vez más cálidas a medida que se alejan hacia el horizonte



25

25 INFORMATION & DETAIL

Este paso introducirá más información en el paisaje. En la parte más alejada del fondo, cerca del horizonte, agrego un toque de capas para fomentar la idea de que el imperio se extiende a lo lejos. Al palacio del plano medio, agrego las distintivas cúpulas típicas de la arquitectura árabe o morisca, así como detalles y ornamentación adicionales. El primer plano también requiere más perspectiva y acentos del color verde local, por lo que invento elementos para transmitir eso. También coloco torres a ambos lados de la entrada del primer plano para que parezca casi un portal hacia la tierra mítica.

25 Adding additional layers and ornamentation to the foreground, middle ground, and background.



26 An important addition of foreground local colors and a sprinkle of detail throughout.

26 ENHANCING THE IMAGE

Ahora que tengo la esencia del entorno, es hora de introducir más interés visual. Intensifico la iluminación y el brillo en el palacio central, antes de reforzar los reflejos en el agua. La escena necesita con urgencia más color local.

Evito que aparezcan los mismos tonos cálidos y fríos en todas partes, por lo que pinto árboles en plena floración rosada en primer plano. Pinto juiciosamente destellos blancos alrededor de la escena para agregar interés visual. Estos se centran principalmente en la entrada del primer plano, el palacio del medio y la laguna subyacente.



27

27 A closer look at foreground elements.

27 FOREGROUND CLOSE-UP

Acérquese al primer plano. Esta zona es bastante abstracta y puede seguir siendo simple. Si bien los árboles son poco más que parches de color orgánico, tengo cuidado de mantener una lógica en ellos. Su color local es más cálido, con una claraboya fría aplicada en la parte superior y áreas más oscuras debajo para enfatizar su forma esférica. En cuanto a otras formas, hay siluetas verticales que sugieren árboles, así como elementos de perspectiva más claros que sugieren estructuras.

28 ADDING BALLOONS

Como exploré en uno de mis bocetos a lápiz anteriores, ahora es el momento de introducir algunos globos en la escena. Los coloco de manera rápida y directa, pero solo después de pensar detenidamente su ubicación. Como el palacio del medio a la izquierda crea un peso de interés visual, coloco el globo más grande y más cercano en la parte superior derecha como equilibrio visual.



28

28 The addition of balloons to the scene.

Corre el riesgo de verse un poco extraño si está solo, así que pinto una bandada de globos alrededor del resto de la imagen, además de sugerir un puñado a lo lejos, que se dirigen hacia los palacios. En este momento, consisten en poco más que una forma oscura con algunos reflejos sugeridos. Como se ilustra en el siguiente paso, no necesitarán mucho más trabajo

UNITY & CONTRAST

La unidad y el contraste son formas sencillas de mantener bajo control la pintura. Si la imagen parece recargada y distrae, busque formas de simplificarla y unificirla. Por el contrario, si la imagen es demasiado pasiva, busque formas de agregar un contraste significativo. Este contraste generalmente será necesario en áreas que sirvan mejor al propósito central de la imagen. Si bien no todas las pinturas necesitan un centro de interés singular, casi todas tienen áreas acentuadas que son de mayor importancia que otras.

29 ADDITIONAL DETAILS

Sugiero que se añadan muchos más detalles a la zona de la entrada en primer plano, que se terminen los globos y se cuelguen cestas de ellos, que se añadan banderas verdes para dar un toque de color local y que se pueble la bahía con barcos. El propósito de las velas magenta en los barcos es añadir un toque de color que ayude a que el espectador recorra el camino que estoy desarrollando desde la entrada hasta los palacios. También pinto un par de cascadas en primer plano para enfatizar la sensación de aventura. Pensé que este sería el paso final. Después de todo, ¿qué más hay que añadir a la escena sin sobrecargarla con elementos adicionales? ¡Pero quiero que la escena sea pura magia! He hablado de la sensación de destino desde el principio, así que el siguiente paso desarrollará esa idea más a fondo.



29 The detailing of important elements and ships in the harbor.

BALANCE & RHYTHM

Dos métodos más para gestionar la complejidad de tus cuadros son el equilibrio y el ritmo. Estas dos ideas son muy sencillas, y eso es lo que las hace tan útiles.

El equilibrio es universal. Cada movimiento que hacemos y cada momento de nuestra vida se equilibran con la fuerza de la gravedad. Es una consideración que siempre está presente, por lo que tiene sentido que también prefiramos un elemento de equilibrio en las imágenes. En este cuadro, traté de asegurarme de que hubiera una cantidad similar de interés visual en ambos lados de la imagen. Al estudiar este diagrama, cada círculo representa un área de contraste significativo y hay aproximadamente el mismo volumen de círculos en ambos lados del cuadro. He indicado un punto de apoyo del equilibrio con una línea negra para indicar también esta idea.

El ritmo es una repetición significativa de los elementos del cuadro. A los humanos les encanta el ritmo; proporciona estructura, nos permite saber qué viene a continuación y unifica. En este cuadro, la mayoría de los aspectos de la escena se curvan de la misma manera desde el primer plano hasta el plano medio y luego hasta el cielo. Estas curvas recorren la imagen para crear una repetición significativa y actuar como un elemento unificador.



Balance. Charting the visual interest of the scene to show how the visual weight on either side is roughly equal.



Rhythm. A meaningful repetition of curves throughout the image.

BALANCE & RHYTHM

Dos métodos más para gestionar la complejidad de tus cuadros son el equilibrio y el ritmo. Estas dos ideas son muy sencillas, y eso es lo que las hace tan útiles.

El equilibrio es universal. Cada movimiento que hacemos y cada momento de nuestra vida se equilibran con la fuerza de la gravedad. Es una consideración siempre presente, por lo que tiene sentido que también prefiramos un elemento de equilibrio en las imágenes. En este cuadro, traté de asegurarme de que hubiera una cantidad similar de interés visual en ambos lados de la imagen. Al estudiar este diagrama, cada círculo representa un área de contraste significativo y hay aproximadamente el mismo volumen de círculos en ambos lados del cuadro. He indicado un punto de apoyo del equilibrio con una línea negra para indicar también esta idea.

El ritmo es una repetición significativa de los elementos del cuadro. A los humanos les encanta el ritmo; proporciona estructura, nos permite saber qué viene a continuación y unifica. En este cuadro, la mayoría de los aspectos de la escena se curvan de la misma manera desde el primer plano hasta el plano medio y luego hasta el cielo. Estas curvas recorren la imagen para crear una repetición significativa y actuar como un elemento unificador.



Balance. Charting the visual interest of the scene to show how the visual weight on either side is roughly equal.



Rhythm. A meaningful repetition of curves throughout the image.

BALANCE & RHYTHM

Otros dos métodos para gestionar la complejidad de tus cuadros son el equilibrio y el ritmo. Estas dos ideas son muy sencillas, por eso son tan útiles.

El equilibrio es universal. Cada movimiento que hacemos y cada momento de nuestra vida se equilibra con la fuerza de la gravedad. Es una consideración que siempre está presente, por lo que tiene sentido que también prefiramos un elemento de equilibrio en las imágenes. En esta pintura, traté de asegurarme de que hubiera una cantidad similar de interés visual en ambos lados de la imagen. Al estudiar este diagrama, cada círculo representa un área de contraste significativo y hay aproximadamente el mismo volumen de círculos en ambos lados de la pintura. He indicado un punto de apoyo del equilibrio con una línea negra para indicar también esta idea.

El ritmo es una repetición significativa de los elementos de una imagen. A los seres humanos nos encanta el ritmo; proporciona estructura, nos permite saber qué viene a continuación y unifica.

En esta pintura, la mayoría de los aspectos de la escena se curvan de la misma manera, desde el primer plano hasta el plano medio y luego hasta el cielo. Estas curvas recorren la imagen para crear una repetición significativa y actuar como un elemento unificador.



Balance. Charting the visual interest of the scene to show how the visual weight on either side is roughly equal.



Rhythm. A meaningful repetition of curves throughout the image.



30 A closer look at how I create the suggestion of ships in the harbor.



31 The creation of a stronger destination point.

30 SHIP CLOSE-UP

Antes de continuar, observo más de cerca los barcos del puerto. Como puedes ver, son bastante simples. En el paso anterior, creé una forma distinta de vela en Photoshop, la utilicé como pincel repetitivo y la distribuí por todo el puerto donde se necesitaba más interés visual. Luego, pinté formas oscuras debajo, además de mástiles verticales y reflejos.

31 CREATING VISUAL ACTIVITY

A continuación, agrego un destello de emoción en el medio de la escena donde los palacios se encuentran con la bahía. ¿Qué es? ¿Qué lo creó? ¡Quién sabe! Si se ve y se siente bien, entonces sigue tu instinto. También aclaro significativamente el horizonte por las mismas razones, antes de agregar más pinceladas y actividad visual al primer plano y al plano medio.

FINAL TOUCHES

Ahora es el momento de limpiar la imagen, lo que incluye agregar los acentos finales y editar para eliminar las distracciones. Llamo a esta etapa la "misión de búsqueda y destrucción", ya que siempre parece haber distracciones accidentales que aparecen en una pintura, como áreas de contraste que exigen la atención del espectador sin una buena razón. Estudio toda la imagen con cuidado para detectar errores de este tipo y luego comienzo a mejorar las áreas donde quiero crear un mayor contraste. Principalmente hago esto con luces de borde. Aunque la escena está iluminada por la luz del atardecer desde la izquierda, hago un poco de trampa y pinto luces de borde a lo largo de la parte superior de los lados traseros de los palacios. Esto estrecha sus siluetas y enfatiza la importancia visual de esta área. Utilizo la misma técnica donde el agua se encuentra con la orilla, así como en las torres que bordean la entrada a la escena. Después de estos ajustes finales, la pintura está terminada.

**Arabian Port.** Laying down the final touches.

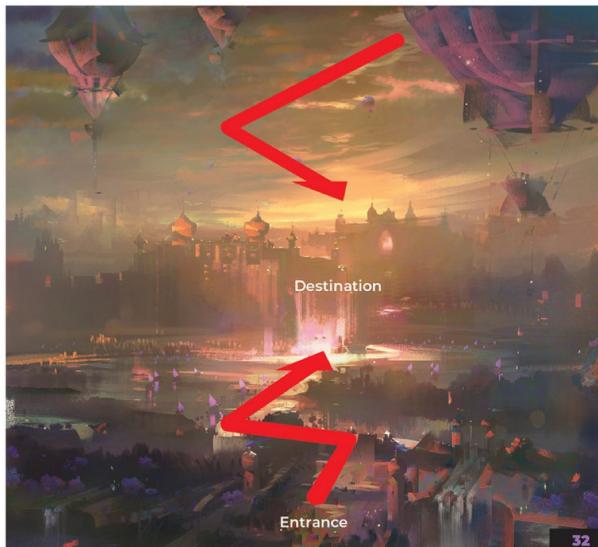


32 CENTRAL PURPOSE

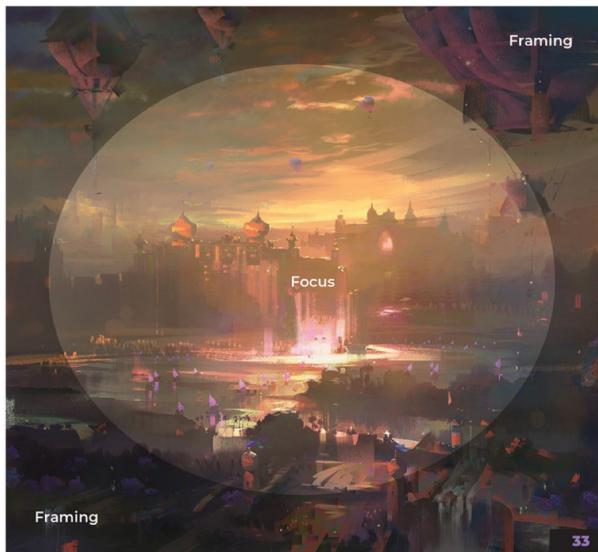
Ahora que el cuadro está terminado, examinemos la composición y la narrativa con más detalle. He hecho referencia a la idea de una declaración poderosa y simple en numerosas ocasiones en este tutorial, por lo que aquí me centraré en el propósito central del cuadro. Como hay tanto que sucede en esta escena, tomé la decisión de incluir acentos interesantes en casi todos los lugares a los que el espectador pueda mirar. Sin embargo, la declaración central, poderosa y simple de todo es esta: el espectador entra en la escena por las puertas inferiores, zigzaguea a través de la bahía y es llevado al atractivo destino de los palacios. Del mismo modo, en el cielo, el barrido de las nubes lleva al espectador hacia los palacios de la misma manera. Este es el aspecto central de la escena.

33 FRAMING

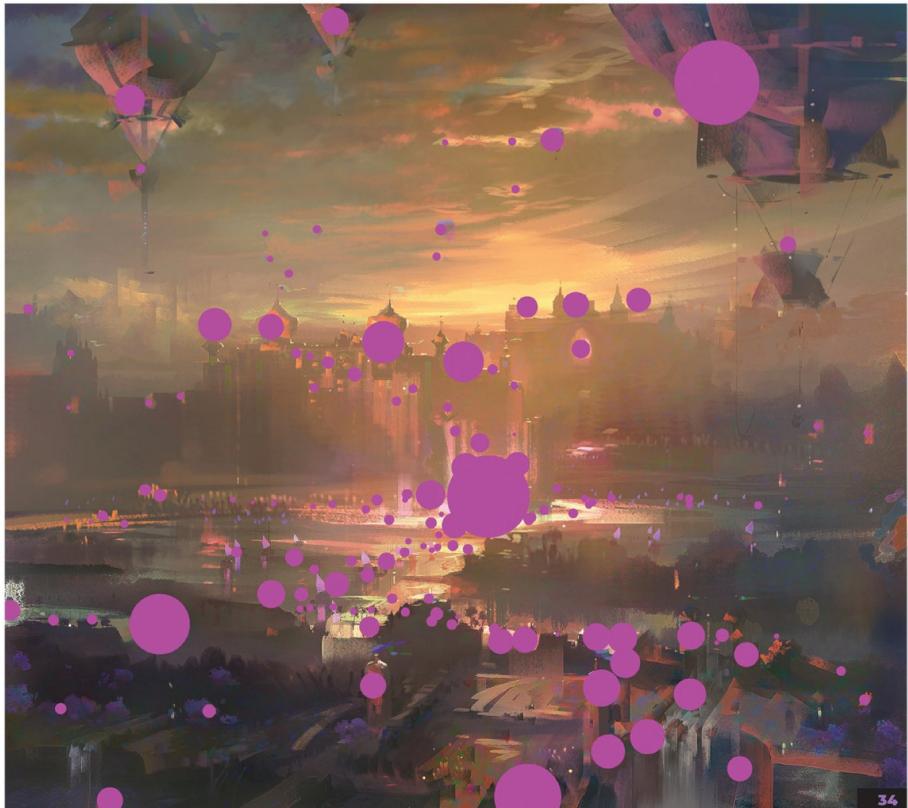
Otro recurso sencillo que utilizo es crear una calidad de encuadre alrededor de la imagen para ayudar a atraer al espectador hacia el destino central. En el cielo, los globos se han colocado estratégicamente para ayudar a reforzar la sensación de encuadre en la escena. Debajo y a los lados, los elementos se vuelven más oscuros y se agrupan más para cumplir el mismo propósito. Si bien el encuadre puede usarse en exceso hasta el punto de parecer cohíbito y no es adecuado para todas las pinturas, en este caso ha fortalecido la imagen.



32 Diagram showing the simple statement of the scene.



33 Diagram showing how the scene is subtly framed.



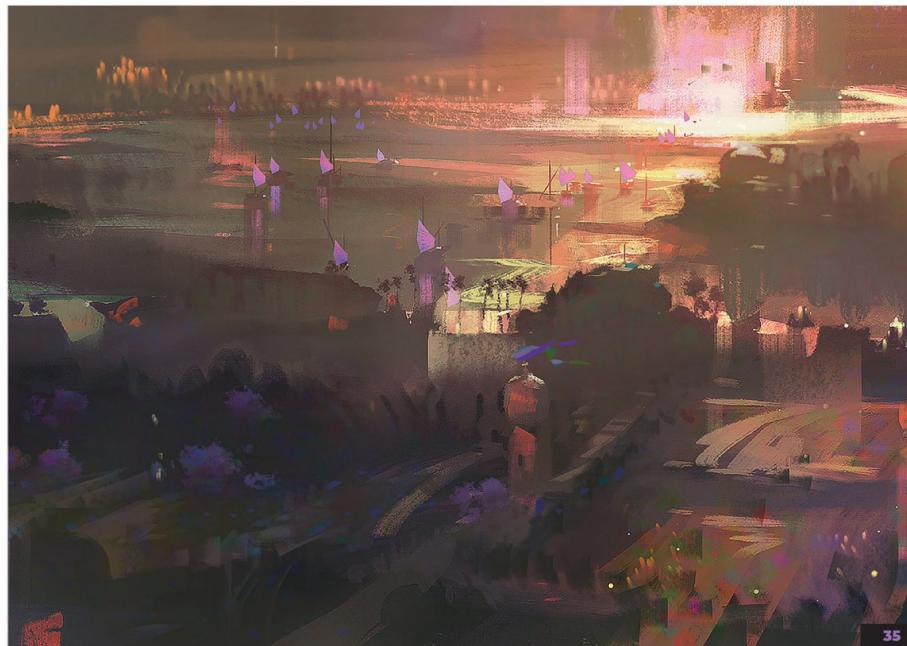
34 The purple circles show how and where visual interest is placed.

34 CONTRAST & VISUAL INTEREST

While I tried to sprinkle visual interest throughout the scene to ensure the viewer has plenty to take in, the concentration of visual interest is focused on weaving through the image to deliver the viewer to the front and tops of the palaces.

Si bien traté de esparcir interés visual a lo largo de la escena para asegurar que el espectador tuviera mucho para asimilar, la concentración del interés visual se centra en tejer a través de la imagen para llevar al espectador al frente y a la parte superior de los palacios.

34



35 Foreground and middle ground close-up.

35 USE OF COLOR

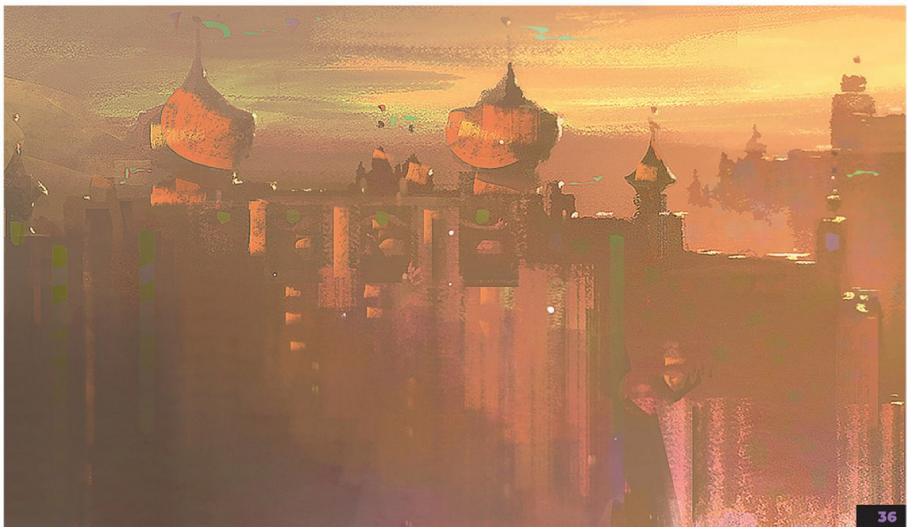
Los primeros planos de este y los siguientes pasos ofrecen una visión más clara de las técnicas utilizadas en toda esta pintura. El área del primer plano que se muestra arriba es mayoritariamente neutra, pero emplea algunos colores locales más saturados que avanzan hacia el agua en dirección al destino en forma de velas de barco. Esta área también muestra cómo trato de tejer un poco de color adicional en áreas neutras. Por ejemplo, hay un mosaico sutil de rojos y verdes neutros en muchas de las siluetas sombrías.

37 BRUSHWORK CLOSE-UP

Este es un primer plano del primer plano inferior derecho. Gran parte de la pincelada es una simple indicación de siluetas que captan la luz. Creé un pincel digital muy simple que es opaco y de bordes duros en un lado, pero más suave y transparente en el otro. Este pincel me permitió transmitir rápidamente la forma al crear una luz de bordes duros en un lado de un objeto, pero que envuelve la forma y se desvanece en el otro lado. Usé este pincel en toda la pintura donde fuera necesario este detalle.

36 PALACE CLOSE-UP

Aquí hay un primer plano del palacio del plano medio. Aunque es bastante suelto, se puede ver cómo presté mucha atención a las luces de forma y las sombras proyectadas. Agregué acentos de verde y un toque de púrpura para evitar colores monótonos y repetitivos en toda la imagen. Estos toman la forma de banderas y estandartes, que también brindan un toque de pompa a la imagen.



36

36 Close-up of the middle-ground palace.



37

37 Close-up example of brushwork.



38

38 This alternate version intensifies the magical theme.

38 MAGICAL VERSION

Ahora voy a crear dos versiones alternativas de la pintura para explorar qué sucederá si se toman diferentes decisiones de diseño.

Quiero que la escena se sienta un tanto mitológica, con una sensación casi mágica. Esta versión alternativa intensificará la dirección mágica, dándole aún más una narrativa fantástica. Lo logro no tanto por lo que agrego a la escena, sino por lo que edito. Cuanto más se centre en un tema, más intensa se sentirá.

Utilizo efectos digitales para atenuar la escena e introducir un tinte de cian en las sombras de valor medio. Elijo el cian, ya que para que las luces se sientan sobrenaturales, deben ser de un color místico que no se produce de forma natural. Además, agrego luces magenta brillantes en las torres de la entrada, en el resplandor explosivo de magenta en el centro y en la ventana central del palacio lejano. Ahora se siente más como una tierra mágica.



39

39 This version changes the narrative to a city at night.

39 NIGHTTIME VERSION

Esta versión alternativa será monocromática y melancólica, con una narrativa más nocturna o gótica. Cambio el color general a un verde fantasmal y empujo un rojo púrpura neutro al primer plano. Esta transición de color, del primer plano al fondo, garantiza que la pintura no parezca simplemente como si hubiera aplicado un filtro a toda la imagen, sino que más bien hubiera considerado la profundidad y la creciente densidad de la atmósfera en el fondo. Pinto una luna en la escena, flotando sobre la silueta del palacio, para reforzar el tema fantasmal y nocturno. Luego agrego reflejos brillantes de la luna en el agua y otras superficies debajo, luego termino la escena pintando luces rojas en las ventanas y sus reflejos en el agua.

FINAL WRAP UP

Aunque pintar imágenes complejas como esta es divertido, a menudo plantean muchos desafíos. Los principios de composición ayudan a los artistas a tomar las complejidades del tema y entrelazarlas de manera significativa y con un gran sentido narrativo y de propósito.

LONE RIDER

JOSHUA CLARE

La composición, o el buen diseño, puede ocultar multitud de defectos. Aunque el color, el dibujo, los bordes, los valores y el manejo de la pintura sean bastante mediocres, se puede crear una imagen final excelente si la composición es sólida. Por otro lado, se puede tener éxito con el color, el valor, los bordes, la textura y el dibujo, pero la pintura puede fracasar si la composición es débil o está mal concebida. Andrew Loomis dijo que la composición es "lo que te hace o te deshace, cuando todo lo demás está dicho y hecho", y creo que es cierto.

En este tutorial, te explicaré cómo selecciono, compongo y pinto una pintura atractiva con una narrativa interesante que intriga a la audiencia.





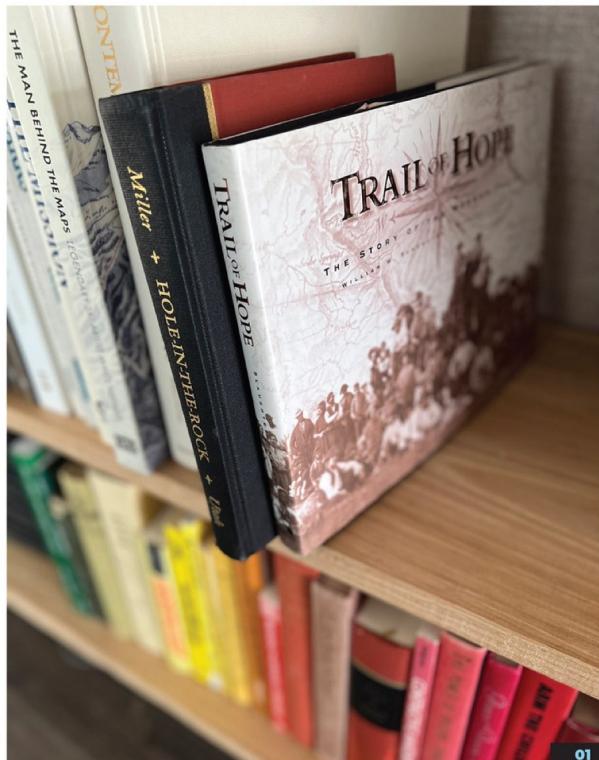
01 FINDING A SUBJECT

Decidir lo que quieres decir es una de las partes más importantes de la creación artística, pero también puede ser uno de los elementos más difíciles. Cada artista tiene algo importante que compartir con su público, algo que le importa profundamente. Antes de poner el pincel sobre el lienzo, piensa detenidamente en lo que tienes que decir y luego cuéntalo en pintura. Tu trabajo y el mundo serán mejores gracias a ello.

Este año me he centrado en pintar a pioneros. La historia de mi familia está llena de hombres y mujeres valientes que hicieron cosas increíblemente difíciles por su fe en Dios y su deseo de bendecir a sus familias y vecinos. Ha sido un gran desafío intentar hacer justicia a sus vidas en la pintura, pero he descubierto que he crecido artísticamente a medida que salgo de mi zona de confort y aprendo en el camino. Esta pintura se basará en mi herencia pionera.

02 GATHERING REFERENCES

Una vez que he decidido qué pintar, organizo una sesión de fotos o busco referencias que ya he reunido y que podrían funcionar con el tema elegido. Para esta pintura, la referencia proviene de fotos que tomé en un paseo a caballo con mi amigo hace varios años. A medida que reviso las fotos de ese día, me emociono aún más por cómo me hacen sentir y lo que podría hacer con ellas. Una de las razones por las que estoy tan satisfecho con estas fotos es porque estoy buscando una imagen que me haga sentir de cierta manera, en lugar de una imagen que cuente una historia específica, y estas fotos son perfectas para este tipo de narración amplia. Quiero que este sea un cuadro de mil tardes pasadas por mil hombres y mujeres diferentes que cabalgaron por estas vastas llanuras occidentales, soñando con lo que podrían llegar a ser. Mantengo este concepto en primer plano en mi mente mientras selecciono posibles fotos de referencia.



01 When deciding on a subject for your painting, choose something you feel deeply about.

COLLECT GOOD DESIGNS

Una forma útil de desarrollar su sentido del diseño es examinar bellas obras de arte para entender qué las hace funcionar. Pregúntese qué elementos contribuyen a la sensación de equilibrio que siente al mirarlas. ¿Tienen un punto focal? ¿Cómo contribuye la variedad de formas al éxito del diseño? Busque una buena composición en todo; hoje revistas, visite museos y critique las vallas publicitarias y las etiquetas de los productos.

Crea una colección de buenos diseños que te hablen. Guarda un archivo digital en tu computadora o sácalos de libros y revistas. Comienza a ver el mundo con más propósito y de manera más intencional y, al hacerlo, comienza a cultivar tu propio sentido del equilibrio y la belleza en el diseño.



02 Browsing reference photos that could fit with the chosen concept.



03 I choose this photo because the gesture of the horse and rider speaks to me. There is a sense of peace and purpose in the stark, simple shapes and the subtle curve in the figures that I find both beautiful and inspiring. It's miraculous how shapes and colors can make us feel such emotions.

03 SELECTING A REFERENCE

Dedico un tiempo a examinar mis fotos de referencia. En mi primera revisión, selecciono todo lo que capta mi interés, antes de volver a revisar esta larga lista para reducir mis selecciones. Puede que me lleve cinco o seis rondas de selección hasta que finalmente me decida por una foto de referencia específica para usar. Hay muchos factores que contribuyen a que una foto capte mi interés. A veces es el color, a veces es el dibujo. Otras veces son las formas, los gestos o las líneas.

En mis primeras revisiones de las fotos de referencia, no me preocupo por identificar exactamente qué es lo que me llama la atención, pero a medida que voy reduciendo mis opciones, empiezo a hacerme preguntas más específicas sobre por qué las fotos elegidas me intrigan. Una vez que he identificado esto, es mucho más fácil seleccionar cuál usaré como referencia.

DECIDE WHAT YOU WANT TO SAY

Decide lo que quieres decir y luego dilo. Este es el principio de diseño más importante que existe. Tus elecciones de diseño deben ayudar a contar la historia que quieres contar o comunicar la emoción que quieres transmitir. No puedes navegar por el infinito mar de colores, valores y opciones de diseño que tienes a tu alcance a menos que primero hayas elegido un destino.

Hace unos años, trabajé en una pintura de unos pioneros. Algo en mi foto de referencia me había hablado, pero no me había tomado el tiempo de identificar qué era. Me lancé a una pintura grande y rápidamente me desanimé. El cielo no estaba funcionando, pero no sabía por qué, así que pinte sobre las nubes espumosas con un cielo más oscuro y melancólico que tampoco se sentía bien. Luego pinte un conjunto diferente de nubes y empujé y tiré por un tiempo, pero si bien la disposición de las formas se sentía equilibrada y agradable, todavía no se sentía bien. Pinté acantilados en el fondo, pero se sentía aún más mal que antes. Entonces finalmente me di cuenta: hasta que no tomara una decisión sobre por qué estaba pintando esta imagen, nunca podría resolver el cielo. Tenía una cantidad infinita de preguntas y una cantidad infinita de posibilidades. ¿Debería estilizar las nubes o pintarlas de manera realista? ¿Debería pintar una nube, o treinta, o ninguna? ¿Debería pintar un cielo tormentoso o despejado? La lista seguía y seguía. Mientras no tuviera un "por qué" claro para mi pintura, no habría respuestas a esas preguntas ni a los cientos de otras que me encontraría. Sin un "por qué", estaba perdido.

Mientras te tomes el tiempo de pensar en tu "por qué", puede ser útil simplificarlo en una sola oración, palabra o emoción. Aclarar y simplificar tu intención hasta este punto hará que sea mucho más fácil responder preguntas como qué tan oscuro pintar el cielo, cuántas figuras incluir en el fondo o simplemente qué hacer con el primer plano. Conéctate a ti mismo y a tu pintura con un "por qué" claro y deja que guíe cada elección que hagas.



Together

18 x 18, oil

La familia lo es todo para mí, no hay nada que prefiera pintar. Intenté componer esta imagen de modo que cada elemento dirija al espectador al punto focal de la madre y el niño. Su cercanía mientras caminan juntos ilustra el amor y la alegría que podemos experimentar en las familias.



04 IDENTIFY YOUR "WHY"

"Pintar mi herencia pionera" es un concepto demasiado amplio como para guiarme a través de la gran cantidad de opciones que tendrá que tomar mientras creo la imagen. El tema deberá acotarme a medida que identifique muy clara y sucintamente mi "por qué" para crear esta pintura. Si no puedo condensar mis motivos para crear una pintura en una sola frase, o mejor aún, en una sola palabra, tengo muy pocas esperanzas de crear una pintura exitosa. Sin un objetivo claro, no sabré si he llegado a mi objetivo o incluso si voy en la dirección correcta. Tu "por qué" será muy personal y podría ser cualquier cantidad de cosas. Dedica tiempo a identificar tus motivos antes de escribirlos.

04 Identify your motivation and reason for creating the painting – what is it that you wish to capture? What narrative or concept do you wish to share with your audience?



05 CHOOSING A MEDIUM

Al igual que con cualquier otra decisión que tomes en el proceso de pintar, tu elección del medio a utilizar debe estar regida por tu "por qué". Elijo el óleo porque me encanta su naturaleza táctil y la forma en que puedes extender la mano y pasártela sobre la superficie áspera de una pintura al óleo. Me encanta la textura que se puede crear con varias capas de óleo y la magia increíblemente útil de una veladura o un borrón. Puede ser porque el óleo ha existido durante tanto tiempo y es el medio que estamos acostumbrados a ver cuando visitamos museos, pero el óleo también conlleva una cierta sensación de atemporalidad. Espero que me ayude a crear una imagen que exhume una sensación de determinación tranquila.

05 Oil paints can create a sense of timelessness, which is a perfect fit for the narrative of my painting.



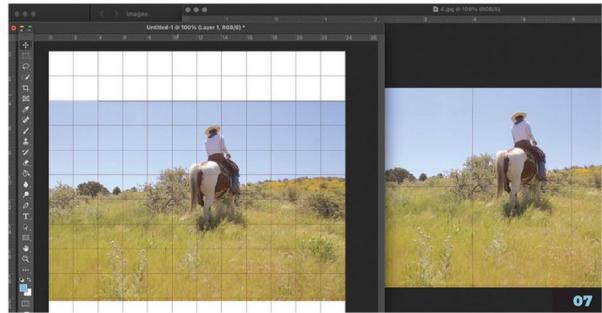
06

06 The square format will provide good balance between areas of rest and activity.

06 CANVAS SIZE

La siguiente decisión que hay que tomar es si pintar esta imagen a gran o pequeña escala y qué dimensiones debe tener el lienzo. Una buena composición puede darse en cualquier tamaño o relación de aspecto y mi decisión a menudo depende de los marcos o lienzos que tenga en el estudio, pero no dejes que lo que tengas a mano te limite. La elección del tamaño y la escala de tu pintura debe hacerse teniendo en cuenta el "por qué".

Elegí un formato cuadrado de 24×24 pulgadas para esta pintura, ya que el formato cuadrado tiene una especie de solidez y creo que encarárá bien con las emociones que intento transmitir. Sé que quiero que el caballo y el jinete dominen la composición, pero es extremadamente importante que la pintura también contenga muchas áreas de espacio tranquilo y de descanso donde la vista pueda detenerse.

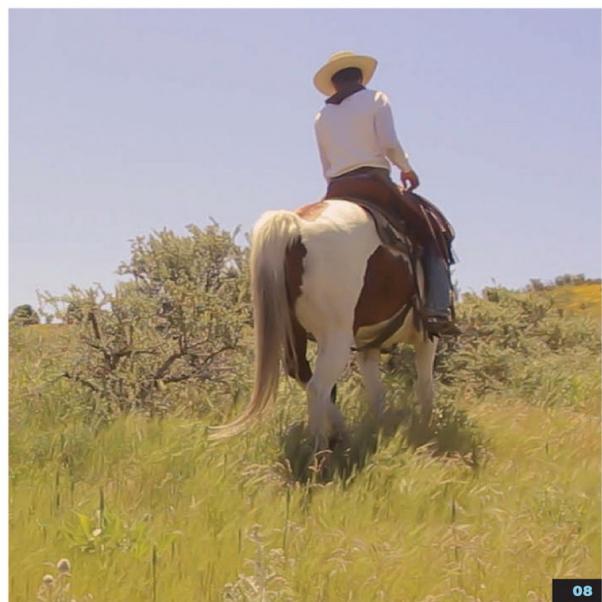


07 Creating thumbnails by cropping the reference photograph to refine the composition.

07 START DESIGNING BY CROPPING

En el momento en que haces una marca en el lienzo, comienzas a dividir el espacio visual y a componer. Lo mismo sucede cuando recortas una foto. Me salto el dibujo en mi cuaderno de bocetos y, en su lugar, uso la computadora para crear mis miniaturas, o bocetos de Notan, para esta imagen. Comienzo creando una nueva imagen en blanco en Photoshop, establezco la mesa de trabajo en 24×24 pulgadas y arrastro la foto de referencia.

Tómate un tiempo para moverlo y aumentarlo o disminuirlo para encontrar la composición ideal. El software digital es una herramienta maravillosamente versátil para los artistas. Photoshop me permite crear capa tras capa de ideas de composición y pasar de una a otra para ver qué funciona y qué no. A menudo, un buen diseño solo se logra después de mucho ensayo y error. Puede requerir una gran cantidad de ediciones y revisiones para encontrar una hermosa disposición de formas.



08 Experimenting with the composition of the photograph.

08 COMPOSITIONAL DECISIONS

Empiezo recortando la imagen para que el caballo y el jinete llenen el lienzo, luego los empujo hacia la izquierda, pero algo en esta composición parece incorrecto. Muevo el caballo y el jinete hacia la derecha e inmediatamente se ve mejor. Están comenzando a girar hacia la izquierda, su gesto enfatiza el giro, y algo sobre darles espacio para moverse parece necesario. Con el tiempo y la práctica, aprenderá a darse cuenta cuando algo funciona o no. Cada artista tiene el potencial de cultivar y desarrollar ese sentido dentro de sí mismo. También aplico un filtro de calentamiento sobre la foto para armonizar y unificar ligeramente el color.

09 DIGITAL SKETCHING

Una vez que la escala y la ubicación del caballo y el jinete están bien, empiezo a pintar digitalmente sobre la foto. Las formas grandes son lo único que importa en esta etapa, así que no tengo miedo de usar el mouse y la herramienta de pincel para aplicar pinceladas ásperas y torpes. Refinar las piezas más pequeñas de la pintura antes de que se hayan establecido las formas grandes es como glasear un pastel antes de hornearlo.

Las decisiones que tomo mientras diseño son muy orgánicas; a menudo no analizo ni pienso las cosas de forma lógica como lo harían otros pintores. Bajo el ángulo de la colina de la derecha para crear una línea que contrarreste el ángulo pronunciado del sombrero y los hombros del jinete, que se inclinan hacia la izquierda. Experimento con ella en varias posiciones hasta que me parece correcta y luego paso al siguiente elemento. Cuando trabajo digitalmente, estos cambios se pueden realizar con mucha rapidez y en diferentes capas.

10 CLOUDS & MOUNTAINS

Después de inclinar la colina hacia la derecha, necesito crear una línea opuesta para equilibrar ese fuerte empuje hacia la izquierda, así como introducir montañas y nubes distantes para equilibrar aún más la composición. Experimento con la adición de nubes al cielo, pero después de probar numerosas ideas diferentes, decido que un exceso de actividad en el cielo podría distraer del punto focal de la pintura. Vuelvo a una única forma de nube simple que dirige al espectador de nuevo al área de interés.

Hasta que no lo intentas, es imposible saber cuánto puede contener un cuadro. A menudo tengo que forzar las cosas demasiado para saber que es demasiado y que necesito volver a una versión anterior. Este proceso de forzar y tirar es una parte integral de la forma en que compongo un cuadro. Forzar el color y volver. Forzar la dureza o suavidad del borde y volver. Forzar el tamaño, el gesto o la línea y volver. Este tipo de experimentación es fundamental para encontrar el punto justo que se encuentra en algún lugar entre la timidez y la vulgaridad, entre lo insuficiente y lo excesivo. Solo se puede encontrar yendo a los extremos y llevando tu cuadro hasta sus límites.



09 Pushing the angle of the hill down to the right so that it counteracts the hard angle of the rider's hat and shoulders that slope to the left.



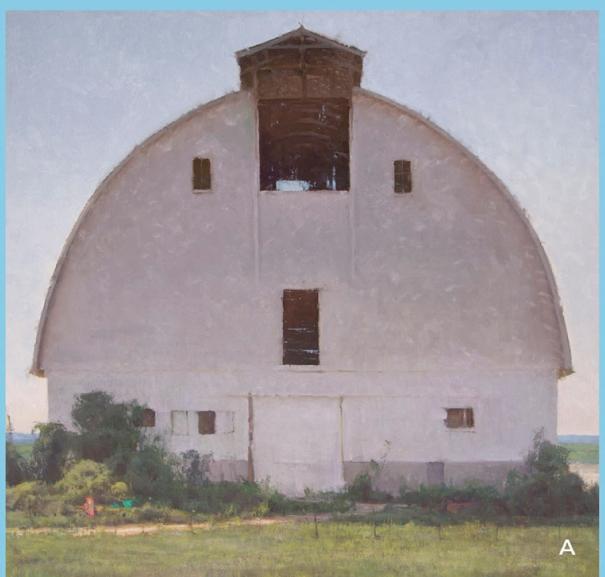
10 Adding mountains and clouds, without introducing too much activity that will distract from the focal point.

BALANCE

El equilibrio es uno de los tres principios de diseño en los que me baso cuando pinto. Defino el equilibrio como una sensación de peso distribuido uniformemente en una imagen y lo mido enteramente por la forma en que siento cuando miro formas de luz y oscuridad en mi pintura, en lugar de usar matemáticas. No son solo las formas oscuras y claras las que tienen peso visual; el color tiene un peso visual y debe equilibrarse y considerarse con tanto cuidado como las formas. El color intenso pesa más, visualmente, que los colores neutros o grises.

Los elementos a menudo se sienten muy equilibrados en algún lugar de la hermosa sección de la "proporción áurea" de la pintura (ver página 16 del capítulo Composición). Hay leyes eternas que gobernan el equilibrio, la belleza y la composición, que son todas útiles para componer una pintura. Otro enfoque es simplemente sentir el equilibrio en el cuadro hacia ese equilibrio, en lugar de medirlo con una regla, pero solo los artistas experimentados deberían intentarlo.

En lo más profundo de esa parte de nosotros que piensa, ama y desea, existe la capacidad de sentir cuándo un diseño funciona o no. Ese es el lugar al que recurro cuando intento equilibrar una composición. Confío en esa parte de mí y sigo trabajando hasta que siento una sensación de equilibrio, paz o corrección. Crear una imagen bellamente equilibrada puede ser tan desafiante como caminar sobre una cuerda floja o construir una torre de cartas cuidadosamente apiladas. Uno se vuelve bueno en eso de la misma manera que se vuelve bueno en cualquier habilidad: practicando.



A



B



C

The Old Grey – 48 x 48, oil

Esta es una pieza muy equilibrada formalmente, y me costó mucho trabajo encontrar ese equilibrio. Si bien el contorno de los árboles en el lado izquierdo y derecho del granero no se equilibra, la forma oscura de la sombra en los árboles sí lo hace (ver imagen B). Esto se debe a que el peso visual no es una función del contorno de los objetos, sino de las formas de valor. Si no hubiera aclarado el valor del grupo de árboles de la izquierda (ver imagen C) y los hubiera agrupado en el valor más claro o la forma iluminada por el sol, se habría desequilibrado y el lado izquierdo habría resultado demasiado pesado.

11 SAVING SOME PROBLEMS FOR PAINT

Tengo cuidado de no pasar demasiado tiempo refinando una forma, como la nube, una vez que estoy satisfecho con ella. Es importante que guarde mi entusiasmo para la pieza final y no me canse para llevar el boceto digital a un acabado perfecto. Aunque me acerco a una composición final y a la sobrepintura digital, no resuelvo por completo todos los problemas en esta etapa. En cambio, dejo algunos problemas para la pintura final, ya que la sangre, el sudor y las lágrimas derramadas al pintar pueden integrarse en el lienzo y agregar un poco de algo extra a la pintura. Disfruto viendo la lucha por la "rectitud" en el trabajo de otros artistas, así que me permite realizar una pequeña búsqueda en el lugar yo mismo, sabiendo que es una de esas cosas casi imperceptibles que pueden agregarse a la belleza general de las obras de arte tradicionales.



11 Resolving some problems, but leaving others to the painting stage.



12 My brushes and palette, along with the silicone scrapers and palette knives I sometimes use when painting.

12

TITANIUM WHITE

PERMANENT RED MEDIUM

DIOXAZINE PURPLE

NAPLES YELLOW

ALIZARIN CRIMSON

SAP GREEN

CADMIUM LEMON

COBALT BLUE HUE

BURNT SIENNA

YELLOW OCHRE

ULTRAMARINE BLUE

13Selecting
a variety of
paint colors.

CADMIUM ORANGE

VIRIDIAN HUE

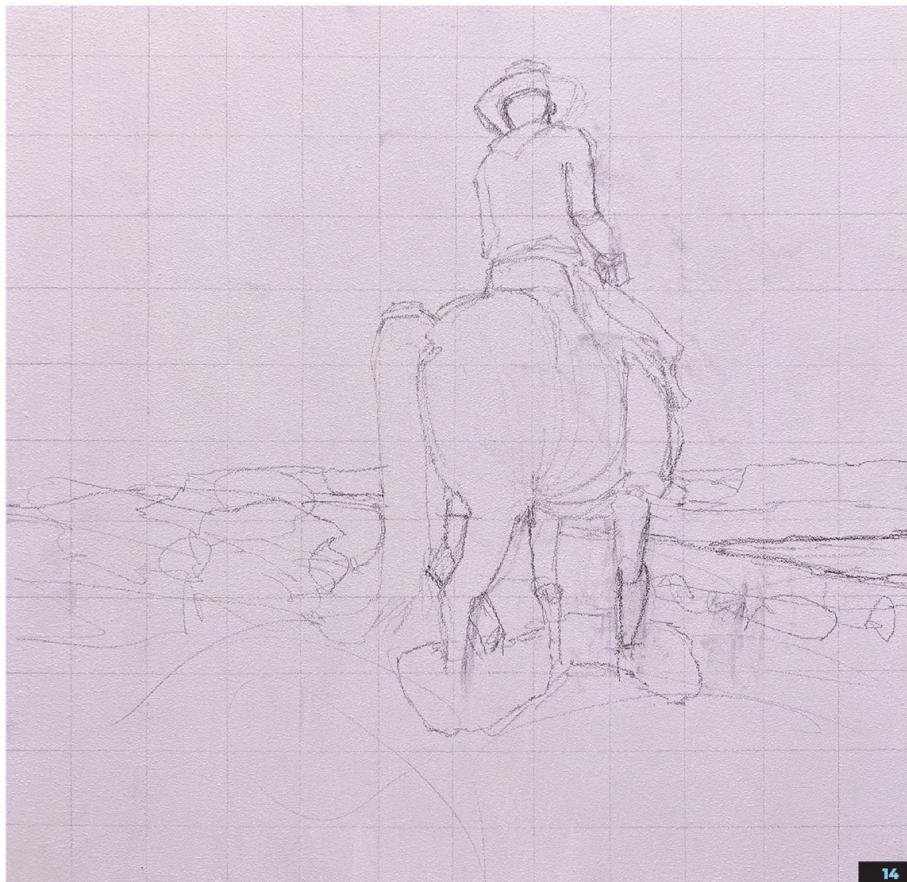
13

12 MATERIALS

Utilizo un tablero duro enyesado como soporte, utilizando un tablero duro que tiene una capa blanca lisa preacabada, yeso y pintura en la parte posterior. Uso goma laca para sellar el tablero y lo termino con dos capas de yeso acrílico, aplicado con un rodillo de pintura para darle algo de textura. Mis pinceles son principalmente pinceles de cerdas, planos y de punta de lengua de gato, con algunos pinceles de punta de lengua de gato sintéticos y redondos para formas más pequeñas. Tengo un frasco de alcohol de minerales inodoros y una mezcla de trementina, aceite de soporte y barniz de damar en el recipiente mediano (que apenas termine usando). Escondidas en el bolso del caballete hay un par de raspadores de masa de silicona y espátulas.

13 PALETTE

Para esta pintura utilicé pinturas Winsor-Newton y Rembrandt. Mi paleta nunca es la misma. Pasé los primeros cuatro años de mi carrera pintando solo con rojo, amarillo, azul y blanco, así que aprendí a mezclar todo. Si bien he agregado muchos colores a mi paleta desde entonces por conveniencia e intensidad, todavía la veo como una mezcla de rojos, amarillos y azules.



14

14 Transferring the image from Photoshop to the canvas using the grid method.

14 TRANSFERRING THE IMAGE

A veces empiezo a pintar sin hacer un boceto primero, sino que dibujo con pintura y termino sobre la marcha. Sin embargo, cuando compongo la imagen digitalmente, suelo transferirla al lienzo utilizando una cuadrícula. Después de comprobar en Photoshop que mi imagen tiene el mismo tamaño que el lienzo, establezco las preferencias de cuadrícula para marcar una línea cada dos o tres centímetros. Cuadriculo rápidamente el lienzo, sin preocuparme demasiado por que quede perfecto, antes de transferir el dibujo a la superficie de forma aproximada. En esta etapa no me preocupo demasiado por los detalles, me concentro en asegurarme de que las formas grandes estén esbozadas con el tamaño correcto y en el lugar correcto desde el principio.



15 TONING THE CANVAS

15 Initial lay-in of colors, with the aim that they will make subsequent color choices warmer.



16 STARTING THE BLOCK-IN

16 Blocking in base colors, starting with the clouds and grass.

17 SKIES & NARRATIVE

Bloqueo rápidamente el cielo para ver cómo influye en el resto del paisaje. Me sorprende constantemente la forma en que un cielo puede afectar el estado de ánimo de una pintura. El cielo era un valor o medio valor demasiado oscuro para empezar, y no fue hasta que lo llevé a un valor más alto que comenzó a sentirse luminoso y fiel a cómo quería que se viera. A medida que experimentas, notarás cómo cambiar el valor y el color de un cielo puede influir en la emoción de una imagen. El cielo a menudo puede ser la diferencia entre una pintura que se siente bien y una pintura que parece un poco fuera de lugar.

18 FINISH EVERY ELEMENT AT THE SAME RATE

Mi objetivo es trabajar en todos los elementos del cuadro al mismo tiempo, llevándolos a un final gradual, en lugar de terminar cada sección individual, una a la vez. Ninguno de los dos enfoques es mejor que el otro: son simplemente formas diferentes de trabajar. Elijo la forma de trabajar en función de lo que estoy tratando de lograr con un cuadro, o a veces simplemente de cómo me siento ese día. Este método de terminar todo lentamente puede ser duro para el ego, ya que el cuadro permanece en la etapa preliminar, sin terminar, durante mucho tiempo. Sin embargo, el principal beneficio de trabajar de esta manera es que concentrar tu energía en las grandes formas de un cuadro: el diseño general o la disposición tonal. También te ayuda a evitar perderte en las pequeñas formas y detalles demasiado pronto. Repintar un gran campo de color que llevó quince o veinte minutos para bloquear requiere mucho menos coraje que borrar tres días de trabajo y comenzar de nuevo.



17

17 Experimenting with the value of the sky, observing how it influences the mood of the image.



18

18 Bringing all of the elements to a gradual finish by working on the painting as a whole, instead of individual sections.



19

19 Painting in the saddle and rider's legs, without detailing them too much. Sometimes less is more.

19 LESS IS MORE

Desde que aprendí que menos es más, trato de editar cada detalle no esencial que pueda de mis pinturas. No pretendo pintar ensayos visualmente exhaustivos. En cambio, quiero que la obra sea poética. Introducir demasiados detalles o información en una pintura separa al espectador de la obra, impidiéndole participar en el acto de creación al llenar los espacios en blanco que el artista dejó a propósito. Es una enorme alegría para el espectador ser invitado a llenar los espacios vacíos que el artista ha dejado a su propia imaginación.

Pinto marcas iniciales para representar la silla de montar, las piernas del jinete y la manta de la silla de montar, así como otros elementos que no cambiarán mucho desde mi diseño inicial hasta la imagen final. Dejo mucho fuera de esta área porque más detalles no solo son innecesarios, sino que también serían perjudiciales para la pintura. No estoy tratando de contar la historia de una silla de montar, las piernas del jinete o sus espuelas. En cambio, quiero que la pintura cuente una historia de determinación tranquila.

20 COLOR RELATIONSHIPS

Ahora que tengo la mayoría de las notas de color anotadas, puedo empezar a ver cómo funcionan los diferentes elementos. Es sorprendente cómo la pintura empieza a tomar forma ahora que he incluido el caballo y he cubierto ese lavado veteado de siena quemada. Una pintura es un delicado castillo de naipes; el éxito de cada forma y color que se coloca depende de las formas y colores que lo rodean. La verdad en una pintura no es una cuestión de hacer coincidir el color y el valor, sino una cuestión de hacer coincidir las relaciones entre el color y el valor. Esas relaciones no existen hasta que se ha aplicado un poco de pintura.

Si bien no debes apresurarte en el proceso de colocación, es igualmente importante que no trates tu bloqueo como algo demasiado valioso, cambiándolo una y otra vez en un intento por lograr que se vea o se sienta bien.

21 COLOR & EMOTION

Rápidamente pinto un tono más claro para la hierba y me impresiona lo mucho que cambia el estado de ánimo de la pintura: parece como si el sol acabara de salir de detrás de una nube. Más tarde me doy cuenta de que el tono es demasiado claro y que debería disminuir un poco, pero el cambio es bueno. Un día soleado transmite más de esa sensación de esperanza y optimismo que busco, lo que permite que mi pintura sobre la determinación tranquila se acerque un paso más a lo que quiero que sea.



20

20 With the color notes down, it's possible to begin to see how the painting is working.



21

21 Painting a lighter value for the grass and watching how it alters the mood of the overall image.

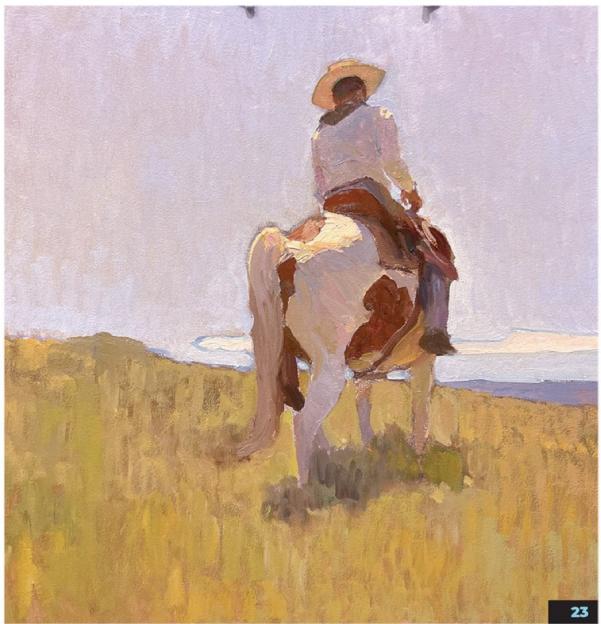


22

22 Texture can play a key part in a painting, but only if it contributes to your established narrative.

22 TEXTURE

Mientras manipulo los colores y los valores de la hierba del primer plano, no solo pienso en el color, el valor y la forma. También tengo en cuenta la textura y cómo las marcas que dejo ahora influirán en las capas de pintura posteriores. Pienso mucho en la textura en mi trabajo, a menudo hasta el punto de distraerme. La textura puede ser una parte emocionante y efectiva de una pintura exitosa, pero solo si te ayuda a decir lo que quieres decir. El momento en que comienza a restarle valor a tu "por qué" es el momento en que debes eliminarla y comenzar de nuevo



23

23 MAKING ADJUSTMENTS

Ahora que la mayoría de las notas de color están hechas, me doy cuenta de que la camiseta debe ser al menos dos tonos más oscura, ya que no se lee correctamente y corre el riesgo de restarle valor a la calidad de la pieza. También oscurezco la hierba del primer plano. Como se explicó en el paso 18, trabajar de manera amplia para terminar todo lentamente me permite hacer cambios que de otro modo serían abrumadores de manera casual y sin miedo. Repintar la camiseta podría haber sido un verdadero revés si hubiera dedicado mucho tiempo a ello.

23 Darkening the shirt and foreground grass.



24

24 Experimenting with darker accents in the foreground and middle ground.

24 A RECORD OF THE STRUGGLE

Experimento con acentos más oscuros en el primer plano y en el plano medio, empujando y tirando mientras decido cómo quiero resolver esta parte de la imagen. Las formas en el plano medio pasan por unas treinta revisiones antes de que esté satisfecho con ellas y sienta que ayudan a contar la historia. Saltar a una pintura sin resolver por completo detalles como este puede ser una de mis muchas deficiencias artísticas, pero a veces prefiero resolver estos problemas en pintura que en el medio digital. Realmente me gusta la historia de lucha que a menudo se ve en las pinturas cuando se las mira de cerca. Te ayuda a darte cuenta de que incluso los mejores artistas casi nunca hicieron las cosas bien de inmediato; tuvieron que trabajar para resolver los problemas como el resto de nosotros.

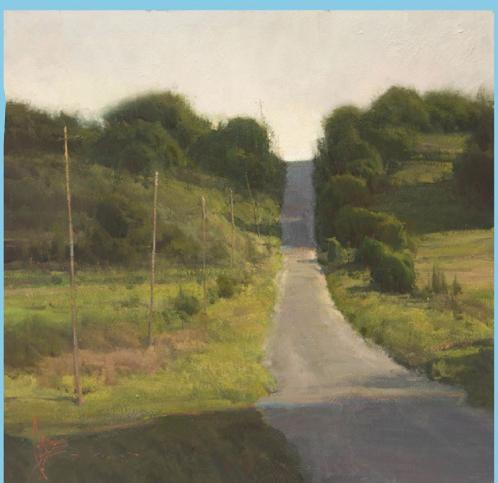
VARIETY OR ELIMINATING SAMENESS

La variedad es otro de los principios de diseño en los que me baso cuando pinto. La unidad en la variedad es una de las mejores definiciones de belleza que he encontrado. La idea es meter la mayor variedad posible en una imagen sin perder su sentido de unidad o unicidad. Las cosas más hermosas de la tierra tienen una increíble variedad de formas, colores, bordes, líneas, valores y texturas, pero cuando compongo y diseño, me concentro casi exclusivamente en la variedad de formas.

Salga y observe un árbol, una nube, una flor o un cuerpo de agua. Le prometo que verá la variedad en toda su gloriosa perfección. La naturaleza casi nunca repite su forma. Digo casi porque sucede de vez en cuando, pero cuando lo hace, es extraordinario. Tal vez vea dos nubes que tienen casi la misma forma, pero luego doy dos pasos hacia la izquierda y las formas se superponen, y vuelvo a la asombrosamente hermosa variedad de la naturaleza. La uniformidad en la naturaleza, cuando sucede, no dura mucho.

Pienso en la variedad constantemente mientras compongo y pinto. La similitud en la naturaleza puede ser tan rara que resulta notable, pero la similitud en pinturas y dibujos es algo con lo que todavía tengo que luchar a diario, aunque llevo veinte años pintando. Cuando noto una forma en mi pintura que me resulta discordante, suele ser porque he repetido esa forma en otro lugar. El diseño casi podría resumirse en simplemente darse cuenta de uno mismo cuando se tropieza con la similitud y encontrar formas creativas de solucionarlo y volver a la belleza de la variedad.

Busque similitudes y repeticiones en su propio trabajo y encuentre la forma más sencilla de eliminarlas. Se sorprenderá de lo mucho que mejora su trabajo.



A. While I love this painting and there isn't anything I find particularly jarring about it, I was still able to find some repetitive shapes.



B. Notice these repetitive shapes in the trees.



C. Here is a digital paintover of how I might have been able to fix these shapes to make them less alike.



25 THE HUNT FOR SAMENESS

Al encontrar un área de "igualdad", hago un cambio crítico en la composición eliminando el contorno alrededor de la nube y cambiando su forma. Siempre me emociono cuando encuentro una repetición monótona en mi trabajo porque puedo cambiarla, sabiendo que la pintura será mejor gracias al cambio. La nube, la forma negativa debajo de la nube y la montaña distante son todas formas muy similares, con un grosor y una longitud similares. Para introducir algo de variedad, hago la nube más gruesa y elimino parte de la forma del cielo azul que se ve debajo de ella. Si bien todavía no me parece del todo correcto, he identificado un problema importante y he comenzado a resolverlo.



25 Identifying areas of sameness and introducing variety.



26

26 Developing the smaller shapes within the bigger forms.

26 WORKING BIG TO SMALL

Después de dejar que la pintura se seque, comienzo una nueva sesión. Ahora hago la transición de trabajar en las formas grandes a las formas más pequeñas dentro de las formas más grandes. Trabajo en las formas pequeñas dentro de la camisa, el sombrero, el caballo y el primer plano. Casi he terminado con la nube y no lo tocaré de nuevo hasta que casi haya terminado con la pintura. El gesto de esa forma ha cambiado mucho desde el último paso y ahora estoy mucho más feliz con ella. Hay suficiente variedad en las tres formas de nube, montaña y forma negativa entre ellas como para que ahora se sientan bien. Se suman a la historia al transmitir una sensación de distancia a la pieza; una sensación de que este jinete solitario tiene un largo camino por recorrer, que es un elemento esencial de la narrativa. Sin esa distancia, la sensación de determinación para conquistar y sobrevivir se ve disminuida de alguna manera.

FOCAL POINT

Un punto focal es un centro de interés, una ubicación específica en una pintura hacia la que se dirige la mirada y la atención del espectador. Por lo general, se crea mediante el contraste, como un contraste de color, valor, borde, textura, forma, ubicación o una combinación de esos elementos. Un punto focal es una de las formas más fundamentales que tiene un artista de decir lo que quiere decir y dirigir la atención de su público.

Todas las grandes pinturas dirigen la atención del espectador de alguna manera. Mediante los elementos mencionados anteriormente, un artista puede ayudar al espectador a navegar por la pintura, brindándole un camino visual a seguir a través de las formas, los lugares donde descansar y las áreas en las que concentrarse. Es posible tener más de un punto focal en una pintura. Muchas de mis pinturas favoritas tienen una primera, segunda, tercera y cuarta lecturas. Sin embargo, en la mayoría de mis obras de arte favoritas hay una clara jerarquía de puntos focales, con una única área de interés que actúa como la estrella del espectáculo.

A mitad de mi pintura, me doy cuenta de que podría usar el color para enfatizar el punto focal, así que cambio el color de la bufanda del jinete de marrón a rojo. Si bien el cambio es bastante sutil y no revoluciona la pintura, es una oportunidad para enfatizar el centro de interés y agregar variedad, y la pintura mejora por ello.



A. Here the brown scarf does not draw too much attention.



B. The red scarf helps to draw the eye to the rider as the focal point.



27 TAKE REGULAR BREAKS

Aplico otra capa de pintura para añadir textura al primer plano y luego introduzco algunos colores más fríos en el plano medio de la izquierda. Comienzo a sentir que el paisaje se aleja, contando la historia de lo lejos que aún le queda por recorrer a este vaquero mucho mejor que antes de que añadiera los tonos más fríos.

Mientras pinto, soy consciente de cómo los cambios que hago pueden influir en el estado de ánimo o la sensación de la pintura. Mi objetivo no es que se vea exactamente como la referencia, sino que se sienta "bien". Si me canso demasiado o dejo de pensar intencionalmente en mi "por qué", puedo caer en la trampa de hacer cambios sin pensar, sin analizar su efecto en la narrativa de la imagen. En esta etapa, me alejo del cuadro con más frecuencia para preguntarme cómo se siente y si ya está diciendo lo que quiero que diga.

27 Adding texture and color, all the while noticing how it affects the mood and narrative of the overall image.



28 ASKING THE RIGHT QUESTIONS

Cambio la línea de las colinas, vuelvo a pintar todo el primer plano por quinta o sexta vez y hago pequeñas correcciones en la pata trasera derecha del caballo. Hay mucho ir y venir, experimentando y haciendo cientos de cambios a lo largo de seis horas. Lo que debería haber hecho es dar un paso atrás y tomarme un descanso en esta etapa, para volver al día siguiente con una mirada fresca. La clave para terminar un cuadro es hacerse las preguntas adecuadas, pero es difícil hacerlo cuando uno está cansado. Hay mil formas diferentes las que podría haber tratado el primer plano. ¿Cuál es la correcta? La mejor solución es la que ayuda a contar la historia; la que hace avanzar la narrativa y ayuda a transmitir la sensación de tranquila determinación que busco. Diez minutos de pensar, sentir y hacer preguntas sobre tu cuadro suelen ser más útiles que seis horas de pintar sin pensar.

28 Making the corrections needed to help tell the story.



29a



29b



29c



29d

29 ARE YOU SAYING WHAT YOU WANTED TO SAY?

Dejo que la pintura se queje al tacto, paso a aplicar una fina capa de color sobre el primer plano y empiezo a trabajar sobre él. Observa cómo la pintura cambia de forma sutil y, a la vez, completa de un paso a otro.

Para mí, la composición y la narrativa requieren una enorme cantidad de empuje y tracción. Se necesita tiempo, paciencia y concentración para resolver cómo el color, el valor, los bordes, la forma y la disposición de la forma pueden funcionar juntos para contar la historia. O incluso para averiguar si están contando la historia en absoluto. Lo más importante que puedo hacer ahora es seguir haciéndome las preguntas adecuadas, como: ¿este primer plano ayuda a comunicar una sensación de tranquilidad determinación o no?

Cuando decidí crear esta pintura, lo primero que hice fue identificar lo que quería decir. En otras palabras, cuál sería la narrativa. Ahora la pregunta es: ¿lo estoy diciendo? ¿Es obvia la narrativa? Si no lo es, ¿qué podría cambiar para contar la historia que me propuse contar?



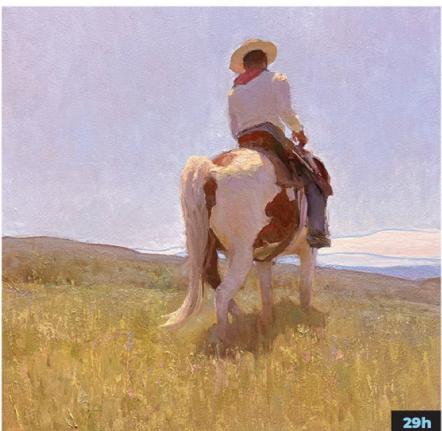
29e



29f



29g



29h



29i



29j



29k



29l

29a – 29l Examining whether the painting tells the story it was intended to tell.



30a



30b

30a & 30b Making small adjustments to the hat's shape to make it less monotonous and more interesting.

30 TWEAKING SHAPES

Hago pequeños ajustes a la forma del sombrero, lo que ayuda a centrarlo en la cabeza del jinete y le da una forma más agradable. Anteriormente, la forma del sombrero era demasiado monótona, así que añadí algo de variedad. Estudia la línea roja que he dibujado para seguir el contorno del sombrero. Observa cómo la curva larga del ala cambia de dirección de repente para crear una especie de esquina. Además, observa cómo otra curva larga hace lo mismo al girar para ir detrás de la cara del jinete. Añadir variedad a formas como esta puede ayudar a que sean más agradables a la vista.

YOUR “WHY” WILL SHOW

Es fácil olvidar el “por qué” cuando estás cansado y ansioso por terminar para poder pasar a otro proyecto. Sin embargo, es importante luchar contra todas las distracciones y los motivos ulteriores, manteniendo el “por qué” en primer plano en tu mente mientras pintas. Tu “por qué” se mezcla con el aglutinante y se pinta sobre el lienzo de la misma manera que el pigmento. Esto es cierto en las pinturas, pero también en las películas, la música y los libros, así como en nuestras propias vidas. Nuestros motivos nos dan forma, dan sabor a todo lo que hacemos. Si eres deliberado y constante en recordarte tu “por qué”, redirigiendo tu atención a lo largo de tu pintura, te sorprenderá cómo tu intención brilla a través de la pieza terminada. No necesitarás una larga declaración escrita del artista junto a la pintura, o un documental que explique lo que intentabas lograr con tu trabajo. Estará ahí pegado en la pintura, una parte permanente de lo que hiciste, distinta e innegable para quienes vean tu trabajo.

31 FIXING ONE LAST BIT OF SAMENESS

Estas imágenes muestran uno de los últimos cambios que hago en la pintura. Después de dejarla reposar un par de días, me doy cuenta de que la línea de la nube se cruza con la colina en un punto en el que la colina cambia de dirección, creando una tangente desagradable. Este tipo de uniformidad rara vez se encuentra en la naturaleza y le da un toque de falsedad a una pintura, como comenté en la página 183. Para solucionarlo, extiendo la forma de la nube más allá de esa curva de la colina para eliminar la incomodidad de la tangente.

Cuanto más tiempo dejo reposar un cuadro, mejor puedo notar formas repetitivas como esta. La forma más rápida de solucionar la repetición es siempre la mejor solución. Cuando encuentro una repetición molesta, y casi siempre es así, me pregunto: ¿cuál es el cambio más pequeño que puedo hacer en estas formas para crear una sensación agradable de equilibrio y variedad? Está bien ser perezoso a la hora de corregir la repetición: resuélvela con el menor trabajo posible.

32 DIGITAL PAINTOVER

Noto una mancha oscura a la derecha de la pata delantera izquierda del caballo que hace que parezca que la pata es demasiado larga. Tomo una foto rápida de mi pintura en mi teléfono e importo la foto a la aplicación ArtStudio, aunque hay muchas aplicaciones diferentes que puedes usar. A continuación, selecciono la herramienta Pincel, hago clic y mantengo presionado para seleccionar los colores con los que quiero pintar y luego veo si el cambio que propongo hacer funcionará. Cuando estoy satisfecho con la pintura digital, tomo mi pincel y pinto este cambio en el lienzo. Pintar digitalmente sobre tu imagen de esta manera es similar al truco que usaban algunos de los ilustradores antiguos cuando pintaban sobre celofán o plástico transparente pegado a su lienzo para ver si una determinada alteración funcionaría o no. Es rápido y efectivo.

NOTICE HOW ART FEELS

He hablado mucho sobre cómo tus motivos se reflejarán en cualquier trabajo que emprendas, pero no te fíes solo de mi palabra... Ve a ver tus películas favoritas e intenta sentir los motivos del director en el ritmo, la cinematografía, la iluminación y la música. Prueba esto con la música o con las pinturas de un museo o galería. Tu capacidad para sentir y recibir el arte crecerá a medida que te conviertas en un conocedor más deliberado. Tu capacidad para sentir las pinturas se magnificará enormemente si puedes ver las obras originales.



31a



31b



31c

31a – 31c Extending the shape of the cloud to correct a tangent, removing any sameness.



32a & 32b Using digital software, such as ArtStudio, to see if a proposed change will work.

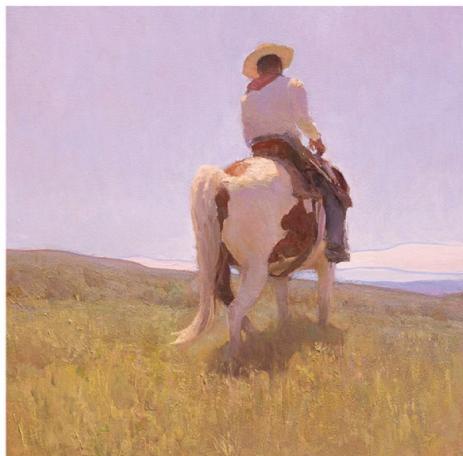
HOW DO YOU KNOW WHEN A PAINTING IS FINISHED?

Identificar un "por qué" al principio del proceso es clave para saber cuándo un cuadro está terminado. Un cuadro está terminado cuando dice lo que uno se propuso decir. "Terminado" describe la sensación que transmite un cuadro, no su aspecto. Harvey Dunn fue un artista y narrador magistral, y sus cuadros son bellos ejemplos de detenerse cuando uno ha dicho todo lo que quería decir. Observe a Sorolla, N.C. Wyeth y Sargent.

En especial, los paisajes y las acuarelas de estos últimos buscan la misma verdad hermosa. Los grandes maestros nunca intentaron pintar la naturaleza simplemente como la veían. Intentaban capturar la forma en que la naturaleza los hacía sentir. No pintaban hasta que sus cuadros parecían terminados. Pintaban hasta que su obra estaba terminada. Estaba terminada cuando sentían que era el momento adecuado.

FINAL TOUCHES

Después de hacer ese pequeño cambio en la pata delantera y la sombra del caballo, sigo modificando ligeramente las formas de las patas delanteras y cambiando la línea de la camisa del jinete para que el ángulo no sea tan brusco. Podría seguir pintando eternamente, haciendo pequeños retoques aquí y allá, pero ahora la pintura se siente bien y transmite la narrativa deseada. No veo formas repetitivas o discordantes, y la imagen final se siente equilibrada



Lone Rider. The painting is finished when there are no more jarring shapes or repetitions to fix, and it illustrates the narrative successfully.





MARKET PLAZA

DOM LAY

Ambientada en un mundo de ciencia ficción, la pintura cuenta la historia de un explorador de tumbas que busca una reliquia perdida escondida en las profundidades de la jungla del sudeste asiático. Llega a esta plaza del mercado para buscar piezas de repuesto para reparar su robot mecánico. Pero también está allí para encontrar a una mujer que, según se rumorea, sabe exactamente dónde está la reliquia...

Utilizaré una perspectiva simple de un punto para la composición, empleo técnicas de composición que incluyen la regla de los tercios y la proporción áurea para trazar los puntos de interés principales. Si bien la composición que he elegido no es demasiado dramática, la forma cuidadosa en que dispongo los objetos en la escena impulsará con éxito la narrativa.

En este tutorial, demostraré cómo abordo la narrativa y analizaré los aspectos fundamentales que ayudarán a guiar la mirada del espectador por la pintura. Veré cómo utilizar personajes y otros objetos en la escena para contribuir a la narrativa. También exploraré cómo la iluminación, el color, el valor y otras técnicas desempeñan un papel importante en la dirección de la historia, sin necesidad de describir cada detalle de la imagen.





01 GATHERING REFERENCES

Antes de ponerme a pintar, suelo dedicar entre veinte y treinta minutos a recopilar referencias para componer mis escenas. Estas son esenciales para desarrollar una composición sólida, ya que me permite buscar elementos clave que se sumarán a la narrativa. Una referencia puede ser para la iluminación, otra para la atmósfera, otra para el estado de ánimo y unas cuantas para la decoración del escenario. Una vez combinadas, estas referencias ayudarán a desarrollar la historia general. A medida que avanza con la pintura, siempre puedo encotrar más referencias en Internet si es necesario, pero empezar con cinco a diez imágenes de referencia sólidas es mejor que treinta referencias que tal vez no uses. Busca lo que necesitarás para tu pintura y descarta cualquier exceso. No hay nada peor que verse abrumado por referencias que no son útiles para tu historia. Una escena simple es mucho más efectiva que una compleja.



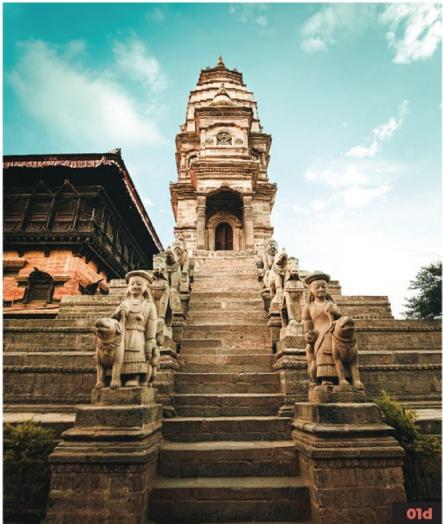
01a



01b



01c



01d



01e

01a – 01e The research stage is incredibly important – without reference imagery, there is no way to gauge the historical accuracy of the image.



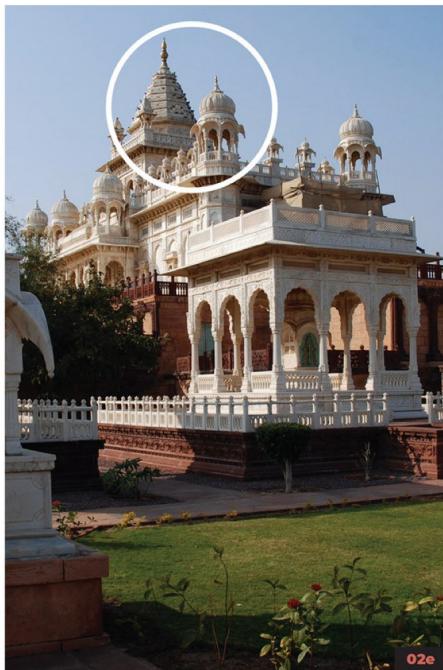
02a



02b



02c

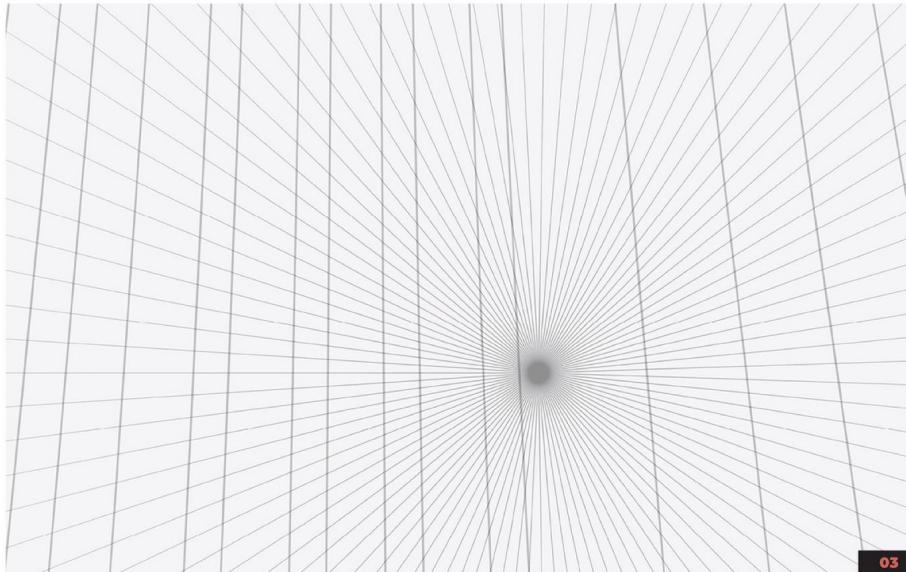


02e



02d

02a – 02e Analyzing the references helps me to see which elements to use and which to discard.



03

03 Perspective will ensure the image is not skewed or warped.

02 ANALYZING REFERENCES

Analizo mis referencias durante otros veinte o treinta minutos para ver qué elementos puedo extraer de cada una. Mientras estudio las imágenes, invento una historia en mi cabeza y empiezo a pensar en cómo voy a componer la escena. Rara vez empiezo con estudios en miniatura. En lugar de eso, imagino diferentes escenarios y observo cómo se desarrolla la narrativa a través de las ubicaciones de las referencias. Sin embargo, si quieres crear miniaturas, utiliza este paso para experimentar, esbozando cada idea hasta que encuentres la composición perfecta. Me gusta extraer diferentes elementos de cada referencia y combinarlos para crear una pintura completamente nueva.

03 PERSPECTIVE GRID

Una composición sólida requiere el uso de la perspectiva para asegurarse de que todos los elementos colocados en la escena estén en la escala correcta. Antes de sumergirme en la pintura, creo una cuadrícula de perspectiva para establecer no solo cómo veo la escala de la pieza, sino también la distancia focal. Coloco el punto de fuga en el lado derecho del lienzo. Teniendo en cuenta la regla de los tercios, imagino qué tipo de punto focal interesante podría colocarse aquí. La cuadrícula también ayuda a guiar todas las líneas y formas hacia el punto de fuga. Puede resultar tentador omitir este paso si se vuelve tedioso trazarlo, pero una vez que descubro las líneas de perspectiva, el proceso se vuelve mucho más fácil de seguir adelante. A menudo uso una cuadrícula de perspectiva de uno o dos puntos, ya que proporciona una forma sencilla de crear una imagen. Se vuelve mucho más complejo una vez que comienzas a introducir la perspectiva de tres o cuatro puntos nuevos.

THE RULE OF THIRDS

Como se explicó en el capítulo Composición en la página 22, la regla de los tercios es una técnica de composición muy conocida que todo artista debería tener en su arsenal. Es mi técnica de composición favorita, ya que se trata en menos de un minuto. Ya sea que estés creando un dibujo o una pintura, esta herramienta esencial no solo puede ayudarte a darle sentido a la composición, sino que también garantizará que todos los elementos de tu imagen fluyan de manera cohesiva.

La técnica de la regla de los tercios también ayuda a los artistas a saber dónde colocar los puntos focales clave, junto con la cantidad de objetos que deben colocar dentro de ese punto focal. Los puntos guía generalmente caen en los cuatro cuadrantes principales en el tercio central del lienzo. También es posible dividir los cuadrantes en minicuadrantes creando líneas verticales y horizontales adicionales en el medio de los espacios vacíos hasta que se crucen entre sí.

Suelo utilizar la regla de los tercios más que la proporción áurea en mis pinturas, ya que es la técnica más fácil de usar incluso para las composiciones más desafiantes. La regla de los tercios no requiere de matemáticas ni líneas complicadas, pero te permite trazar una composición de manera efectiva sin ser proporcionalmente exacto en tus medidas. Además, puede funcionar tanto en lienzos horizontales como verticales; las líneas guía generalmente caerán en el mismo lugar cada vez.

Otra razón por la que la regla de los tercios es tan útil es porque ayuda a crear un punto focal claro ya sea que coloques el objeto en el lado izquierdo o derecho, o ya sea que el objeto sea grande o pequeño. Puedes crear un punto focal fuerte si cae dentro de esas zonas.



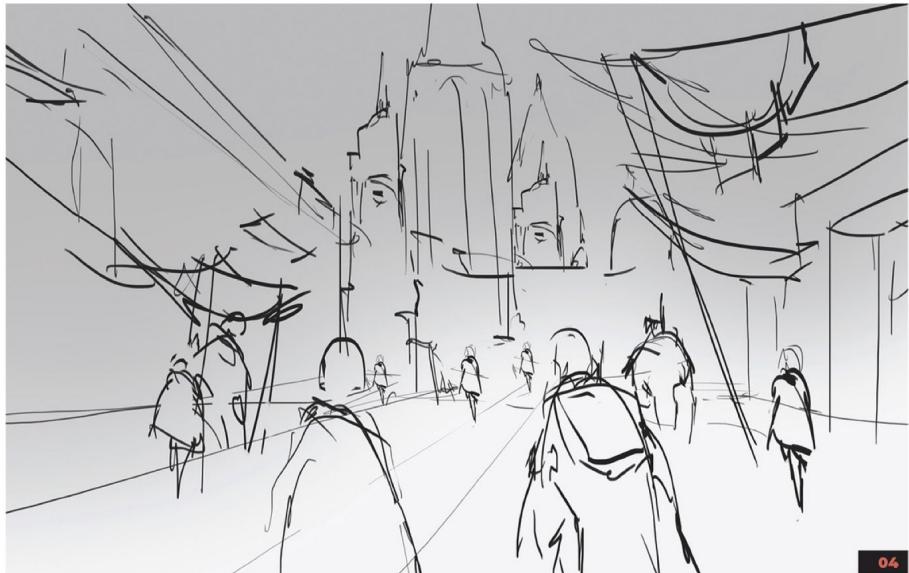
With the rule of thirds, the focal points should land approximately on the main four quadrants.



If you split the quadrants up into quarters, you can see how the other focal points sit in areas marked with a yellow X.



The two points on the right side of the quadrant will almost always feature the main focal points.



04

04 Whether loose or tight, a line drawing should indicate which elements you want to place in the scene – it's also a great way to establish a story and composition.

04 INITIAL SKETCH

Comienzo con un boceto suelto para explorar cómo quiero dibujar la escena y contar la historia. Para escenas más complejas, un dibujo lineal puede actuar como un buen mapa de ruta a seguir. Sin embargo, si la escena es menos compleja, a menudo me salto la etapa de boceto y me pongo directamente a pintar. Puede ser útil planificar la composición en la etapa de boceto lineal, ya que esto le permite explorar sus ideas iniciales y continuar agregando otros elementos a medida que avanza en la composición. Aquí dibujo líneas, como la lona de la derecha, para guiar la vista hacia la estructura principal en el medio. También uso las reglas de la perspectiva para señalar la dirección en el lado derecho del lienzo, aterrizando en el tercio derecho. Inspirada por mis referencias, la escena se desarrollará en un mundo ficticio que es similar a una plaza de mercado india o tibetana. Quiero que las agujas del templo, también conocidas como mandir, en el fondo captén la atención del espectador, ya que son visualmente interesantes y tienen una silueta intrigante.

CROPPING AND FRAMING

Recortar el lienzo le permite aumentar o disminuir el espacio entre los bordes de la escena y cualquier objeto que entre en contacto con esos bordes. Si el objeto se acerca demasiado al borde, recorte la imagen más hacia afuera para crear un espacio adecuado para el sujeto. Alternativamente, si el objeto está demasiado alejado del borde, puede acercar el borde hacia adentro para enmarcarlo con el espacio justo



05 Establishing strong silhouette shapes indicates clear forms, which are needed to distinguish one element from another, allowing a clearer story to unfold.

05 SHAPE BLOCK-IN

Comienzo a establecer las formas principales de los distintos edificios de la escena, utilizando un color de tono medio para indicar las formas. Normalmente dejo los puntos destacados para el final, una vez que sé la dirección de la luz, que es importante para impulsar la narrativa de la composición. Primero bloqueo las formas grandes, evitando quedar atrapado en los detalles más pequeños. El bloqueo de estas formas iniciales es una forma útil de ver dónde se encuentran las formas en relación con las demás. Ajusto en consecuencia si veo alguna tangente, que es cuando dos objetos se tocan entre sí en un borde, ya sea vertical, horizontal o diagonalmente. Las tangentes pueden hacer o deshacer la composición, ya que eliminan el espacio entre los objetos. Si un elemento está demasiado cerca de otro, simplemente muévalo ligeramente. Tengo cuidado de establecer los valores adecuados antes de pasar a los pasos posteriores, como el color. Las formas bloqueadas me permitirán ver los principales objetos de la composición en la escena.

06 ESTABLISHING TIME & PLACE

Renderizo y pinto el costado del edificio de la izquierda, basándome libremente en las imágenes de referencia. Mantengo el flujo direccional del edificio desde la fase de boceto, utilizando las líneas de perspectiva para apuntar al punto focal en el centro, ya que es donde quiero que el espectador mire primero. Renderizar libremente este edificio lateral puede ayudar a establecer el entorno. Me aseguro de incluir arquitectura india y tibetana para establecer la cultura y el período de tiempo de la plaza del mercado. Si bien esta pared lateral del edificio no es importante en términos de interés focal, sí ayuda en la creación de la composición. En términos de fidelidad, apunto a un punto medio. Utilizo detalles implícitos (detalles que no se renderizan en exceso) y las formas aún se describen libremente.

07 BACKGROUND FORMS

A continuación, empiezo a pensar en añadir formas para formar los edificios del fondo. Considero el efecto que la diferencia de tamaño de estas estructuras podría tener en la composición general y la narrativa. Los edificios deberían variar de tamaño a lo largo de la imagen. Si las formas son demasiado similares, especialmente en el área focal, crearán una especie de tangente. Las formas deberían perder valor cuanto más lejos estén. Esto asegurará que no sean el foco principal en comparación con los objetos del medio y del primer plano. Los elementos del fondo deben evitar que los detalles choquen con los elementos principales. En términos de narración, decidí incluir un arco junto al mandir frontal. Quizás este arco podría conducir a la entrada principal del palacio.



06 Blocking in a small amount of detail helps to establish the time period and culture of the scene.



07 Considering which elements to place in the background can add more story to the image and will avoid empty spaces.



08 Introducing a cultural focal point can help to establish the historical context and time period of the scene.

08



09 Refining and adding to the focal point can progress the story of the structure and overall scene.

09



10

10 Shadows help distinguish between highlighted and non-highlighted areas – shadow areas allow you to silhouette objects against the light to emphasize their shape.

08 MANDIR

Ahora considero agregar algunos detalles terciarios más para describir mejor los elementos de la historia del entorno. Al observar mis referencias, decido incluir un segmento de arquitectura india. Esto me permite preparar el escenario para la decoración del escenario e introducir el aspecto cultural. Quiero que el público pueda decir que este es un punto focal clave en la imagen y que sea una de las primeras cosas que miren. Inspirado por mis referencias, pinto una forma aproximada para el mandir, antes de modificarla para crear mi propia versión que se ajuste a la escena. Las líneas adornadas que rodean la ventana de forma triangular agregan complejidad e interés visual al frente, que de otro modo estaría en blanco. Las líneas triangulares dominantes contrastan con las formas más cuadradas que lo rodean, lo que significa que el mandir es un edificio importante.

09 DEVELOPING THE MANDIR

Siempre pensando en la narrativa, agrego estructuras adicionales a ambos lados del mandir. Quizás estas piezas duplicadas podrían ser las residencias reales, o tal vez sean simplemente fachadas. Quizás este sea un tipo de mandir mucho más grandioso al que los peregrinos vienen a presentar sus respetos. Este tipo de pequeños detalles agregan más apoyo al punto focal. El mandir ahora se siente más imponente, con los cuatro puntos de la estructura apuntando hacia arriba, al tiempo que posee una postura triangular. Los objetos triangulares añaden más dinamismo a la escena gracias a los ángulos diagonales. En general, la estructura tiene un aire de grandeza, como si una persona con poder residiera allí. De ahora en adelante, recuerda que puedes reciclar y reutilizar piezas arquitectónicas de distintas maneras para crear formas complejas o simples que se sumen a la composición.

10 DYNAMIC SHADOWS

Las sombras son importantes porque, junto con la luz, ayudan a crear un fuerte contraste focal. Sin sombras dinámicas, no habrá suficiente información de valor para combatir la fuerte fuente de luz y no podría crear un espacio negativo ni tener suficiente rango de valores para hacer retroceder los detalles menos importantes y de menor valor. La luz no puede existir sin la oscuridad. Las sombras también pueden ayudar a crear una sensación de misterio e intriga en la narrativa de una pintura.

Una gran parte de la sombra en esta escena se encuentra en el primer plano y en el plano medio, ocupando un tercio de la imagen. Casi crea una sensación de incertidumbre inminente, o incluso de calma. En el siguiente paso, introduciré formas de luz más intensas. También utilizaré esta gran área de sombra para enmarcar las siluetas de los elementos del primer plano en el paso siguiente.

VALUE & COMPOSITION

El valor y la composición son cruciales para crear cualquier obra maestra. Son dos de los pilares básicos necesarios para elaborar la base de una imagen. Sin una estructura de valores sólida, una pintura corre el riesgo de parecer plana, sin dimensionalidad. Si una pintura carece de una gama de valores clara, no podrá distinguir qué áreas necesitan luz y cuáles necesitan oscuridad. En cambio, todo se encontrará dentro de un rango de valores de tonos medios, lo que hará que el espectador vea todo dentro de un tono similar. La variedad ayuda a impulsar el dinamismo de una pintura para que capte la atención del público, lo dirijo hacia dónde mirar y le diga dónde está el punto focal.

Una pintura puede triunfar únicamente por su valor. El color, en mi opinión, siempre es secundario. El poder del valor reside en su capacidad de transmitir emociones e historias mediante el uso de la luz y la sombra. Si alguna vez has visto cine negro, habrás notado que, si bien muchos de los fotogramas son en blanco y negro, aún son capaces de capturar con éxito el misterio y el drama gracias al hábil uso de la luz y la sombra.

Lo mismo ocurre con la pintura. Si a un cuadro le falta una composición fuerte, todo el encuadre se desmorona. Un cuadro puede tener una paleta de colores y pinceladas deslucidas, pero si la composición es potente, el resto no importa tanto. Esto se debe a que la composición sigue siendo capaz de guiar la mirada del espectador hacia los principales puntos de interés. La escala, los ángulos y la perspectiva contribuyen a la narrativa del cuadro. La composición es esencialmente una hoja de ruta para el espectador, que le muestra el camino que debe tomar alrededor de la imagen y los detalles que debe observar a lo largo del camino.



Observe the overlap between the light and dark shapes – this clear distinction between the elements enables you to better see the form and silhouette.



Notice how the people are walking in the same direction, to the archway, causing the eye to look there also.



The interaction between the main character and secondary character provides a compositional bridge with the main mandir, forming a triangular formation.



11

11 Lighting tells the story through emotion and mood – without it, most images would either be lost in only darkness or within midtone values.

11 LIGHT SOURCE

Esta siguiente etapa implica comenzar a refinar aún más la fuente de luz. Cuando se trata de iluminación, pienso en todo en formas. Al igual que en el diseño de conceptos, el lenguaje de las formas también es importante en la iluminación. A veces habrá áreas con un gran foco de luz, mientras que otras veces habrá pequeñas áreas de luz concentrada para resaltar puntos de interés. Quiero que esta hendidura de luz que corta las sombras prepare el escenario para las siluetas en primer plano.

Sin una luz intensa, puede resultar difícil establecer el estado de ánimo y la atmósfera de una pintura. Es fundamental para evocar emociones dentro de la narrativa de una pintura, ya que el contraste y las áreas definidas ayudan al espectador a saber en qué centrarse. El estado de ánimo y la atmósfera actuales de la pintura evocan calma y relajación después de un largo día. Una luz indicadora intensa también puede dirigir la mirada a áreas prominentes de la composición. Una fuente de luz sencilla pero distintiva puede contribuir mucho más a la historia y la composición de una pintura, eliminando la necesidad de una gran cantidad de representaciones innecesarias.



12 Deciding on a definite direction for the light source will set the stage for highlighting the areas of interest I want the audience to look at.



13 Using a few diagonal lines, the fundamentals of perspective, and simple rendering to illustrate the ground plane.



14 Detailing the initial grayscale sketch stage is important to ensure the values make sense.

14

12 CHOOSING LIGHT DIRECTION

Puede resultar difícil decidir la dirección de una fuente de luz en una escena. La luz puede incidir en muchas superficies diferentes a la vez, por lo que puede resultar complicado determinar dónde cae en su lugar. La dirección de la luz, o un cambio en la iluminación, puede afectar drásticamente el estado de ánimo de una pintura y su narrativa. Por ejemplo, si la fuente de luz está en lo alto del cielo, puede crear un estado de ánimo luminoso y alegre. Sin embargo, si la fuente de luz se encuentra más abajo en el horizonte, puede crear un estado de ánimo tranquilo o inquietante. Normalmente elijo una fuente de luz que brille desde la izquierda o la derecha, ya que esto permite grandes áreas de sombra. Lo principal que quiero lograr a través de la iluminación es cómo emmarcar el contraste. Es posible doblar un poco las reglas para que la iluminación parezca creíble, incluso si no siempre es precisa en cuanto a cómo se vería en la vida real. Experimentar con la luz de forma imaginativa puede hacer que la composición sea mucho más interesante.

13 GROUND PLANE

Observe cómo el plano del suelo no tiene muchos detalles. Es posible describir un plano del suelo satisfactorio sin recurrir a una representación muy detallada. No es necesario pensar en todo lo que hay en la pintura. De hecho, algunas de las mejores pinturas tienen zonas que no están terminadas y que se dejan a la interpretación del público.

Quiero utilizar el plano del suelo como elemento compositivo. Las líneas guía diagonales atraen la mirada hacia el punto de fuga que establecí antes con la cuadrícula de perspectiva. También guían la mirada del espectador hacia el punto focal: el mandir. A menudo dejo zonas vacías para crear lugares de descanso donde la mirada del espectador pueda detenerse.

14 FINAL GRayscale DETAILS

Esta es la etapa en la que se añaden los elementos restantes a la composición antes de introducir el color. Pinto dos pequeños monumentos en el frente y un arco de hormigón al costado del mandir para indicar la entrada al palacio principal. La apertura del arco dirigirá la mirada del espectador a esta área focal. Los dos monumentos ornamentados también guiarán la mirada hacia una entrada más pequeña. Como se ve aquí, la composición permite romper un poco las reglas en lo que respecta a la colocación de objetos. A veces, los pequeños detalles pueden sumarse al punto focal principal que ya se ha establecido. Quiero que el espectador disfrute detectando estos pequeños detalles que no serían obvios si la pintura se viera como una miniatura diminuta. Sorprender al espectador con elementos compositivos interesantes lo animará a mirar la pintura durante más tiempo con la esperanza de encontrar más.

15

211



15 Introducing color into the scene adds a new level of mood and tonality that is not always present in grayscale.

15 APPLYING COLOR

El siguiente paso es introducir el color para añadir más tonalidad a la pintura. Puedes utilizar colores de tu imaginación, de las referencias fotográficas o incluso de otros medios como películas o videojuegos. Las posibilidades son infinitas. Los colores impulsarán aún más la emoción en la narrativa. Por ejemplo, si utilizara rojos oscuros, la narrativa podría volverse más intensa y agresiva. Si introdujera azules, la atmósfera podría volverse pacífica y serena. Después de analizar mis opciones, decidí utilizar una paleta de colores más natural junto con algunos tonos más exagerados. Los naranjas y azules crean una sensación de tranquilidad, así como un toque de misterio. Imagina que la escena tiene lugar al final de la tarde con los cálidos rayos de la hora dorada comenzando a brillar en la plaza del mercado. Progresaré aún más en la narración en pasos posteriores mediante la adición de personajes y accesorios ambientales.

16 ADJUSTING VALUE & COLOR

Este paso ajustará algunos de los colores para suavizarlos un poco. La primera pasada de la aplicación de color tenía más contraste, pero ahora estoy empezando a aumentar la cálida luz del sol para alterar ligeramente el estado de ánimo de la escena. El mandir ahora parece más acentuado, lo que lo convierte en un punto focal en la composición a medida que la cálida luz del sol de la tarde golpea el área de la ventana. A continuación, aclaro un poco la atmósfera en el fondo, ya que esto ayuda a empujar los valores hacia atrás, lo que empuja el plano medio y el primer plano hacia adelante como resultado. Los elementos que están más cerca de la audiencia deben tener un valor más oscuro, mientras que los elementos que están más lejos deben tener un valor más claro. La mayoría de las formas de silueta todavía se ven bien, incluso después de ajustar ligeramente los valores en su conjunto.

17 COLOR & VALUE

Los colores no pueden existir sin una estructura de valores sólida. Comencé la imagen en escala de grises y es evidente lo poco que ha influido el color en la estructura de valores. Esto se debe a que la imagen tiene un equilibrio entre los reflejos más brillantes y los tonos más oscuros. Sin este elemento, el contraste no sería lo suficientemente marcado como para permitir que los colores se asienten bien sobre los valores de la escala de grises. El color y el valor deben trabajar juntos para crear una composición y una narrativa visualmente atractivas. La forma en que controle la iluminación y el estado de ánimo tendrá una gran influencia en la representación del estado de ánimo y la emoción en la narrativa.

La estructura de la pintura de valores también puede hacer o deshacer una imagen. Si no se introduce una luz intensa en la etapa de valores, se producirá una composición bastante aburrida y sin dinamismo. Nunca utilice los valores más negros o más blancos, pero no tenga miedo de avanzar más allá de los tonos medios hacia un valor más brillante. Sea sutil con los reflejos y no pase de la línea de fondo.

al agua.



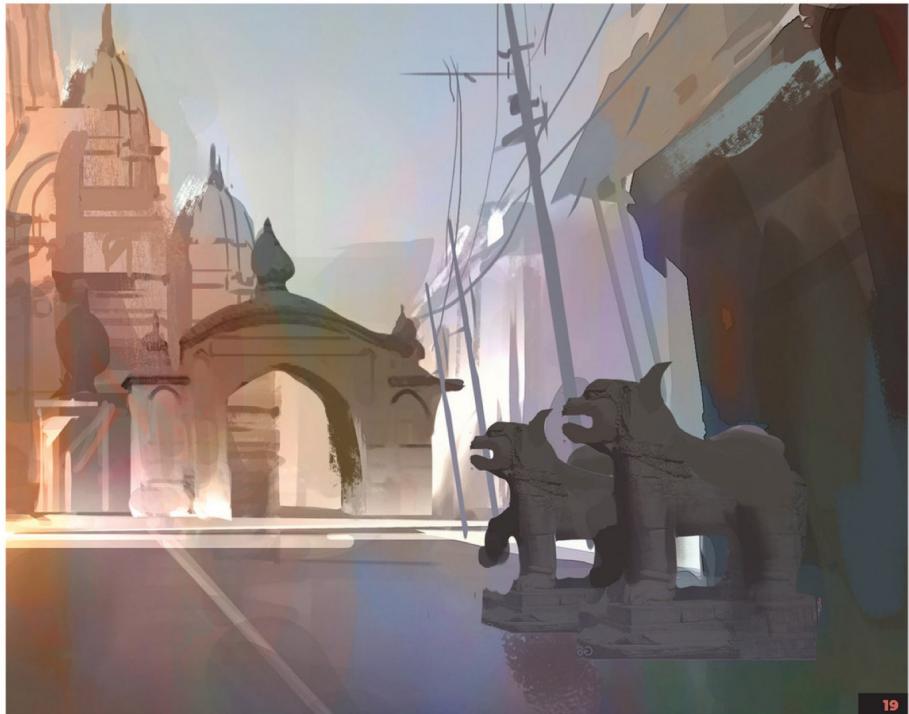
16 Slight adjustments to the color palette to balance certain areas.



17 The strong grayscale foundation makes it easy to apply color on top of the values.



18a & 18b Using the lampposts to subtly direct the viewer toward the main focal point.



19

19 Incorporating cultural elements, such as these lion statues, can help to locate the audience in the scene.

18 LAMPPOSTS

A continuación, quiero añadir un elemento que lleve la mirada del espectador hacia el punto focal. Pinto estos postes de luz utilizando formas de líneas simples. Al igual que con el plano del suelo, no renderizo completamente estos objetos, pero sigue siendo obvio lo que son y se mezclan bien con la escena. En esta etapa, la mayoría de los elementos todavía están relativamente basados en siluetas en términos de detalles. Los cables que conectan los postes ayudan a dirigir la mirada hacia el área central de la imagen, aterrizando en el tercio derecho. Hay muchos elementos diferentes que se pueden utilizar para ayudar a guiar al espectador hacia donde quieras que mire, como agregar elementos que apunten en esa dirección. En lugar de pintarlos para que se alineen perfectamente verticalmente, los postes tienen una ligera inclinación para agregar un poco de flujo dinámico a la escena. La inclinación contrasta bien con los elementos verticales de la escena. No tengas miedo de exagerar ciertos elementos, esto puede hacer que la escena sea más dramática.

19 LION STATUES

Con la intención de incorporar una pieza arquitectónica adicional para que el espectador la note, pinto de manera aproximada dos estatuas de leones antiguos. Aunque se basan vagamente en estatuas similares de mis materiales de referencia, las modiflico con mis propios elementos de diseño, como cuernos y bocas abiertas. Aunque son pequeñas, estas piezas pueden agregar interés visual y un aspecto cultural. Como se trata de una plaza de mercado de estilo tibetano-indio, es importante incorporar la historia de la región para profundizar la narrativa de la pintura. Tal vez los aldeanos trajeron las antiguas estatuas de leones de países cercanos o las tallaron a mano. Tal vez las colocaron allí para alejar a los malos espíritus. Sea cual sea la historia, el espectador identificará estas estatuas como especiales. Si estás diseñando una pintura ambientada en una determinada cultura o período de tiempo, incluir piezas antiguas puede mejorar el ambiente y la credibilidad de la escena.

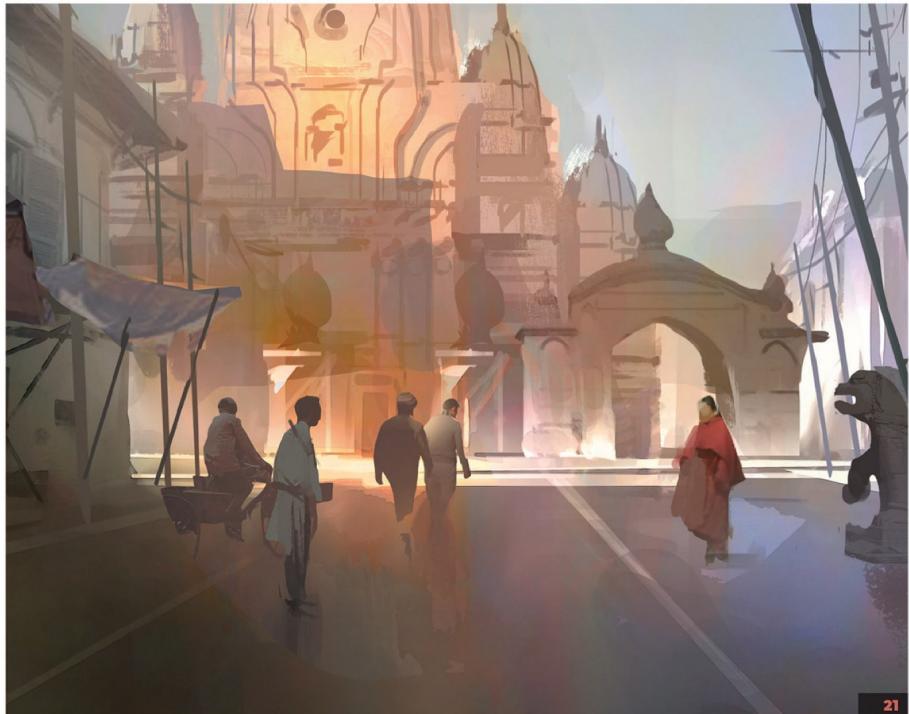


20a



20b

20a & 20b Including more tertiary elements in places where the image feels empty helps to fill in important story details.



21

21 Adding characters to an empty scene to bring it to life, providing narrative and movement.

20 PLACING THE TARPS

La escena ahora está empezando a tomar forma. A partir de este punto, se trata principalmente de decorar la plaza del mercado. Pinto algunos elementos más, como las lonas a cada lado de la escena. Al igual que con las farolas, las lonas tampoco están demasiado pintadas para asegurar que no se sientan demasiado rígidas. Las lonas también se pueden utilizar para dirigir la mirada del espectador hacia el centro del lienzo. Tanto la lona del lado izquierdo como la del lado derecho apuntan en dirección al mandir.

En términos narrativos, tal vez estas lonas se utilizan para crear sombra en días muy calurosos para quienes trabajan en el mercado. Este tipo de lonas son comunes en los mercados al aire libre antiguos y modernos de todo el mundo, incluido el sudeste asiático, Oriente Medio e incluso algunas partes de Europa. Oscurezco ligeramente las lonas con tonos más fríos y agrego un ligero tono violeta para indicar el área de sombra.

21 POPULATING THE SCENE

Ahora que ya está establecida una parte de la escenografía, empiezo a añadir gente a la escena para darle vida al espacio. Este es uno de los pasos más importantes en la narración de historias. Los artistas pueden llegar a estar tan absortos en los detalles de un entorno hermoso que lo dejan vacío de actividad humana. Esto puede hacer que el entorno parezca sin vida y casi extraño. Cuando me acerco a un entorno, siempre incluyo al menos dos o más personajes que deambulan por la escena para realizar la narrativa. Aquí la gente se mueve en dirección al arco. El hombre del centro a la izquierda más cercano al espectador se encuentra directamente debajo de la ventana principal del mandir, creando un punto de interés en el tercio inferior del lienzo. Cada persona en la escena tiene su propia historia, invitando al espectador a preguntarse qué podría estar haciendo o adónde podría estar yendo.



22

22 Checking the flip side of the image to look for tangents and warped perspective.

22 ADJUSTING WARPING

En esta etapa, he pasado mucho tiempo trabajando en la base de la escala de grises, la introducción del color, la decoración del escenario y ahora los personajes. Pero, ¿qué pasa con la perspectiva de la imagen? Hasta este punto, la perspectiva puede cambiar drásticamente si no compruebas su imagen reflejada. Simplemente volteas el lienzo horizontalmente para ver si hay alguna desviación o deformación de la perspectiva. Me doy cuenta de que mi lienzo se ha estado inclinando mientras pintaba, así que uso la herramienta Perspectiva para hacer que la imagen sea más vertical y recta. Con el tiempo, desarrollarás una sensación instintiva si la pintura se ve un poco fuera de lugar

pieza arquitectónica que se sumará a la narrativa. Tal vez haya un patio real al otro lado de la plaza en el que haya más estructuras de mandir antiguas que se usan para la oración u otras ceremonias religiosas. Estas serán de escala mucho mayor que las estructuras del mercado en primer plano, pero como están más atrás en el espacio, introduzco una atmósfera difusa para disminuir su detalle. Si fueran muy detalladas, robarían la atención del mandir central frontal. Si no estoy seguro de cómo disminuir el detalle de un objeto, creo un degradado desde abajo hacia arriba, dejando un poco más de detalle en la parte superior.

23 FILLING BACKGROUND SPACE

El siguiente paso es llenar el espacio vacío a la derecha del mandir. Al volver a consultar mis referencias, encuentro otra interesante

24 MAIN CHARACTER

Ahora que una parte considerable del entorno está poblada, empiezo a explorar más la historia introduciendo un personaje en primer plano. El personaje principal es lo que mantiene unida la composición. En gran parte de mis obras de arte, a menudo coloco la cámara de modo que la escena se vea a través de una perspectiva en tercera persona, lo que significa que el espectador se coloca detrás del personaje. Esto crea la sensación de que estás emprendiendo un viaje con ellos. Este personaje es un explorador rudo, así que cuando explore las opciones de ropa, pinto elementos prácticos como una chaqueta gastada, cinturones y bolsillos, además de otros accesorios que el personaje podría usar para su aventura. Necesita llevar una mochila y varias bolsas para guardar comida, ropa extra y mantas calidas, ya que es un viajero nómada. Utilizo referencias para inspirarme para estos elementos, mirando figuras de acción antiguas y figuritas modelo. Tomarme el tiempo para investigar el tipo de ropa que debe usar el personaje asegurará que estos detalles encajen bien con el entorno y la narrativa existentes.



23

23 Planning out additional background elements creates more focal points in the scene, ensuring there is no empty space for the viewer to get lost in.



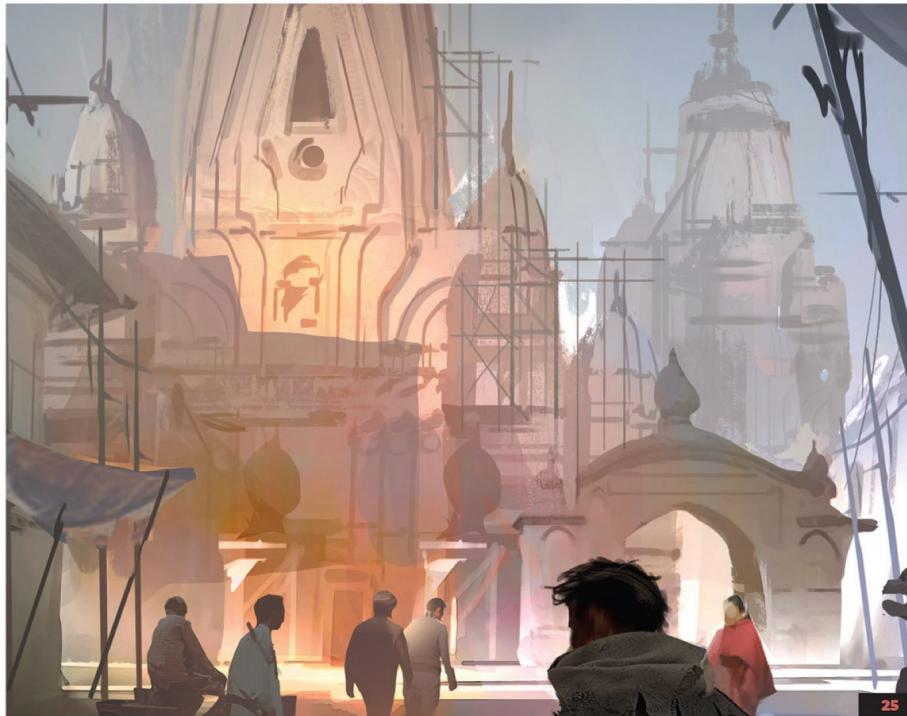
24

24 A main character gives the painting more meaning and impact – just like any fictional novel, every artwork needs a protagonist to lead the exposition.

Un personaje principal le da al cuadro más significado e impacto: como en cualquier novela de ficción, cada obra de arte necesita un protagonista que dirija la exposición.

STORYTELLING VS. DESIGN

Los seres humanos han estado conectados con las historias durante siglos. Una narrativa poderosa siempre debe anteponerse al diseño. Incluso si una pintura tiene el diseño más atractivo, corre el riesgo de resultar poco inspiradora si carece de una buena narrativa. Representar una historia que resuene en el público hace que la pintura tenga muchas más probabilidades de ser recordada.



25 Adding extra storytelling elements for the viewer to notice – tiny details can add another layer of interest.

25 SCAFFOLDING

Dar un paso atrás para ver la pintura en su conjunto me permite notar los huecos. Como ya se han establecido la mayoría de los detalles grandes y medianos, puedo empezar a pensar en introducir detalles más pequeños. Estos detalles más finos pueden aportar mucho a una pintura. Volviendo al punto focal principal, el gran mandir central, pinto algunos andamios en el lateral utilizando unas cuantas líneas verticales, horizontales y diagonales, manteniendo la representación simple. Teniendo en cuenta la narrativa, el mandir podría estar todavía en construcción, o tal vez el lateral se esté descascarando y necesite más refuerzos. En otro escenario, tal vez los trabajadores abandonaron el andamio por completo y nunca regresaron para terminar el trabajo. Hay innumerables posibilidades de adónde podría llevarle la narrativa. En cuanto a la composición, dado que esa área ahora está más detallada, atrae la mirada hacia esa parte de la pintura. Cuanto más detalle haya, más prominente será un objeto.

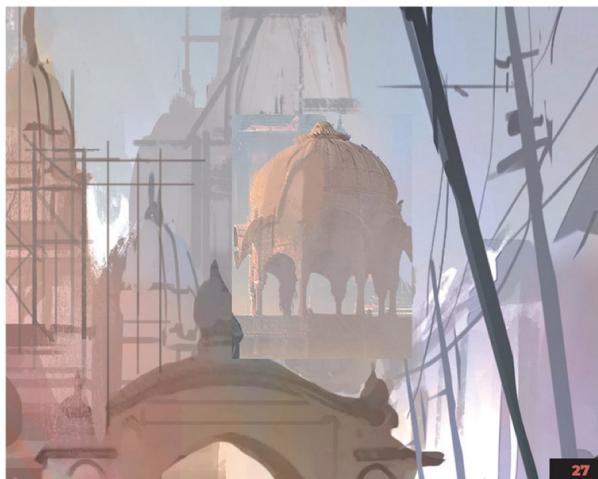
26 MARKET VENDOR

El área de la derecha parece un poco vacía, así que pinto a un vendedor de mercado que vende sus productos. Como este mundo está sutilmente impregnado de ciencia ficción, es tan probable que el vendedor del mercado esté vendiendo piezas de robot como antigüedades orientales. Podría estar vendiendo alfombras y tapetes ornamentados, o artículos mecánicos para reparar vehículos o trajes mecanizados. Además del personaje, pinto algunas piezas de cortinas que cuelgan del techo. De pie frente a su tienda, tal vez tenga pocos clientes y esté tratando de llamar a los transeúntes para que compren su mercancía. Teniendo en cuenta cómo se pueden utilizar la postura y el lenguaje corporal para contar una historia, le doy una postura sombría para mostrar su decepción por su tienda vacía. Esta sección de la pintura proporciona algo de ruido de fondo, al mismo tiempo que contribuye a la narrativa de la escena general. La atención del espectador aún debe estar dirigida al centro de la imagen, y este personaje secundario no distrae de esto.



26

26 The addition of the market vendor on the right prevents this area from feeling empty and adds to the market plaza narrative.



27 PUSHING FURTHER DETAILS

Decidí llevar el detalle a la derecha de la zona de andamios añadiendo un cenotafio de estilo indio. Un cenotafio es un monumento donde se entierra a una o varias personas, ya sea alguien importante o aquellos que perdieron la vida en una guerra. Situado frente al lejano mandir, este cenotafio podría ser el lugar donde están enterrados los nobles locales o los maharajás. Los pequeños arcos del cenotafio y su lenguaje de formas ornamentadas son visualmente interesantes, y su silueta majestuosa complementa las estructuras arquitectónicas circundantes. Es una de las pocas estructuras de la escena que posee un techo abovedado redondeado, que contrasta muy bien con las formas más puntiagudas y lineales de los mandirs. Situado en el tercio derecho del lienzo, actúa como un punto focal más pequeño.

27 Adjusting smaller set details is similar to playing with building blocks – keep building the scene until it is adequately fleshed out.



28

28 It's beneficial to check the values in the middle of the painting process to see which areas blend into one another and need an atmospheric push.

28 FIRST VALUE CHECK

Este punto de la pintura es el momento ideal para hacer una comprobación de valores. Comprobar los valores puede ayudarte a identificar qué áreas se están fusionando entre sí y cuáles no. También puede ayudar a comprobar el contraste de la composición hasta el momento. Coloco una capa negra encima de todas las capas preexistentes y la cambio a un modo de fusión de colores. Puedo ver que el primer plano, el plano medio y el fondo tienen cada uno su propia separación de valores distinta. La aplicación del color no ha afectado demasiado a la base de valores iniciales que establecí en las primeras etapas. Si veo un área de valor similar, es importante asegurarme de que uno de los valores se superponga al otro. Plensa en ello como luz sobre oscuridad, u oscuridad sobre luz. Si un área necesita más separación, entonces aclaro la capa de atrás con un poco de atmósfera. Es posible que realice otra comprobación de valores en una etapa posterior.

29 SECOND CHARACTER

A continuación, introduzco un personaje secundario en la escena para que el personaje principal interactúe con él. Como la escena está ambientada en un mundo de ciencia ficción, el personaje secundario llevará una especie de armadura para transmitir el elemento de ciencia ficción. Quizás sea una de las milicias reales que vigilan la zona, o tal vez sea una especie de mercenario armado que localiza contactos encubiertos. Quiero que su expresión facial parezca bastante neutral para demostrar que está en una misión importante. También debe estar a la altura de los ojos y a la misma altura que el personaje principal, de acuerdo con las reglas de la perspectiva. La mayoría de las veces, en una vista en perspectiva como esta, los personajes de la escena deben estar a la altura de los ojos de la línea del horizonte para asegurarse de que están en el mismo plano del suelo. Si un personaje está por encima o por debajo de la línea del horizonte, romperá las reglas de la perspectiva y la composición parecerá poco natural.

222

30 LOST EDGES

Sin la presencia de bordes suaves y perdidos, las pinturas corren el riesgo de parecer un poco rígidas y poco naturales. Las herramientas como un pincel para difuminar o un pincel mezclador le permiten mezclar los bordes alrededor de ciertas áreas de una pintura. Si bien puede ser tentador hacer que todos los bordes sean duros o suaves, es bueno tener un equilibrio de ambos. Si una pintura tiene demasiados bordes duros, puede parecer rígida o artificial, como si no hubiera sido pintada por la mano de un artista. Sin embargo, si tiene demasiados bordes suaves, la pintura puede perder la forma y el diseño de la silueta, aunque esto no siempre es malo si la pintura tiene un estilo más abstracto. Como esta escena necesita algo de nivel En términos de legibilidad, busco un punto medio para asegurar que la pintura sea agradable a la vista.



29

29 Including a second character adds another layer of storytelling – the main character has another person to interact with as he enters the scene.



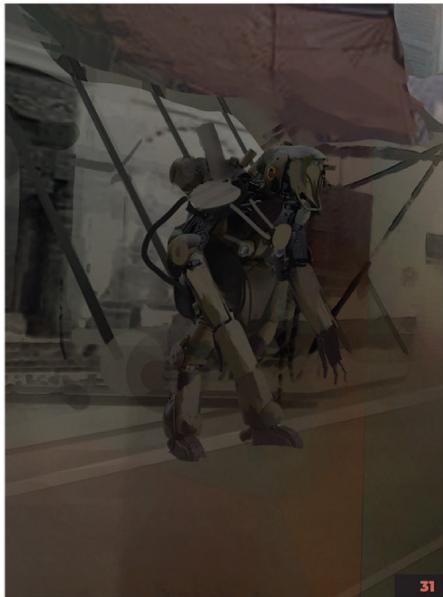
30 Including a variety of lost and found edges will prove easier on the eye – it helps the viewer to pay attention to both more and lesser detailed areas.

Incluir una variedad de bordes perdidos y encontrados resultará más agradable a la vista: ayudará al espectador a prestar atención tanto a las áreas más detalladas como a las menos detalladas.

BRUSH ECONOMY

Elegir los pinceles que se van a utilizar es un paso importante para crear el aspecto deseado para la pintura. La forma en que se utilizan los pinceles seleccionados es igualmente importante, teniendo en cuenta cómo se puede utilizar el movimiento de la mano y el brazo para controlar el movimiento de la pincelada y el efecto que esto crea. Si no se utilizan los pinceles de forma eficiente, la imagen final puede parecer opaca o carente de expresión y narrativa.

223

**31**

31 The mechanical bot store fills the previously empty space and adds further narrative to the left side of the scene.

**32**

32 Two characters inspect the robot, providing another layer of narrative to the painting for the viewer to wonder about.

**33**

33 The inclusion of prayer flags against the Indian architecture brings the Indian and Tibetan cultural influences together – while small, this set dressing can further the narrative.

31 MECHANICAL BOT

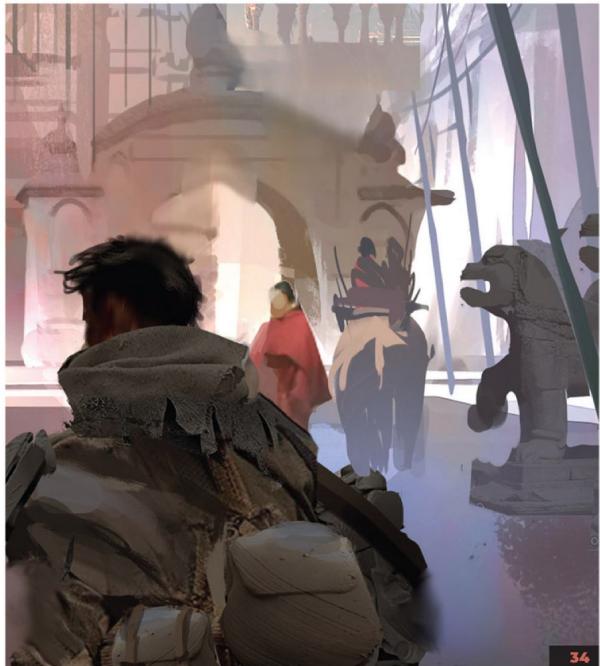
Otro elemento interesante que quería incluir en esta escena es el robot mecánico casi imperceptible que se encuentra debajo de la lona a la izquierda. Este pequeño pero significativo detalle informa al público de que se trata de una tienda donde se construyen y reparan los robots mecánicos. Tal vez se los utilice como trabajadores agrícolas o para traer suministros del mercado para los aldeanos. Aquí, el personaje principal, el explorador de tumbas, necesita encontrar un vendedor que venda productos mecánicos. Si planeas utilizar personajes no humanos o robóticos en una escena, una de las mejores formas de hacerlo es construyendo un modelo digital en 3D o utilizando figuras de juguete que puedes hacer o comprar tú mismo para descubrir la estructura y la anatomía del robot.

32 SMALL NARRATIVE DETAIL

Aunque el robot mecánico ya estaba Solo, ahora quiero pintar un vendedor de robots que vende el robot a un cliente. Cuando agrego personajes, por pequeños o menores que sean, normalmente tomo fotos de familiares y amigos como referencia y luego los coloco en la escena. Decidí qué el robot debería tener una estatura alta, así que me aseguro de que las dos personas parezcan más pequeñas cuando están de pie junto a él para mostrar su escala. Este es un pequeño detalle que puede agregarse a la narrativa general. Quiero que el espectador pueda mirar la escena y localizar todos los diferentes elementos de la historia presentes. Tal vez el cliente necesite el robot para el trabajo agrícola, o tal vez para realizar trabajos de reparación. Invita a los espectadores a usar su imaginación en cuanto a lo que está sucediendo, así como a hacer preguntas sobre por qué ese objeto o persona en particular está allí, y cuál es su papel o tarea en la escena.

33 PRAYER FLAGS

La zona del lado derecho podría tener más influencia tibetana. Decidí pintar banderas de oración tibetanas, que combinan bien con la arquitectura india. Esta decoración solidifica los últimos detalles culturales de la escena. En este mundo ficticio, tal vez exista una cadena montañosa diferente que sea incluso más alta que el Monte Everest y que los viajeros intrépidos vienen a escalar, haciendo una parada rápida en el mercado para contar sus bendiciones y abastecerse de suministros antes de emprender la peligrosa caminata. O tal vez las banderas solo tengan fines decorativos, colgadas para agregar un toque de festividad a la plaza. En términos de composición, las banderas de oración sirven para guiar la mirada hacia el punto focal principal del mandir central.



34 The addition of the elephant fills the empty space between the lion statues and people walking through the plaza.

34 ELEPHANT

A continuación, pinto un elefante en el lado derecho de la plaza, con gente montada sobre él. Como es solo un pequeño detalle, no es necesario que esté completamente renderizado, así que pinto una silueta aproximada y ajusto la iluminación en consecuencia para que coincida con el resto de la escena. Tal vez estos elefantes se saquen para las festividades locales, o tal vez lleven a los aldeanos a través de la jungla y los valles en las afueras de la ciudad. Como son bastante comunes en el sudeste asiático, quería incluirlos también dentro de este mundo ficticio. Incorporar estos pequeños detalles, casi imperceptibles para que el espectador los note, crea pequeños momentos narrativos, invitándolos a imaginar hacia dónde se dirigen estos personajes. Si no hubiera decidido incluir al elefante en esta área intermedia, el espacio habría quedado un poco vacío. Cada detalle funciona para construir la narrativa de la escena.

THE IMPORTANCE OF STORYTELLING

El gran filósofo Platón dijo: "Quien cuenta historias gobierna el mundo". Muchas personas subestiman el poder de la narrativa y de contar historias, cuando en realidad es la base sobre la que se construye cada obra de arte, incluso antes que la composición. Una escena hermosa solo puede llegar hasta cierto punto si el artista no la ha imbuido de una narrativa que lleve al lector a un viaje a través de la imagen.

Hay muchos elementos diferentes que se pueden utilizar para contar o influir en la narrativa de una pintura. Mediante el uso hábil de la composición, puede enmarcar la imagen para guiar la mirada del espectador por el lienzo. Con la incorporación de personajes, puede evocar empatía y emoción para conectarse con el espectador a un nivel humano. Y al utilizar colores vibrantes o sutiles, puede describir el estado de ánimo y la atmósfera de la escena para influir en cómo se siente el público con respecto a la pintura y la escena que representa. Estas técnicas fundamentales crean el marco de una pieza visual sólida. Una pintura exitosa no puede existir sin ellas.



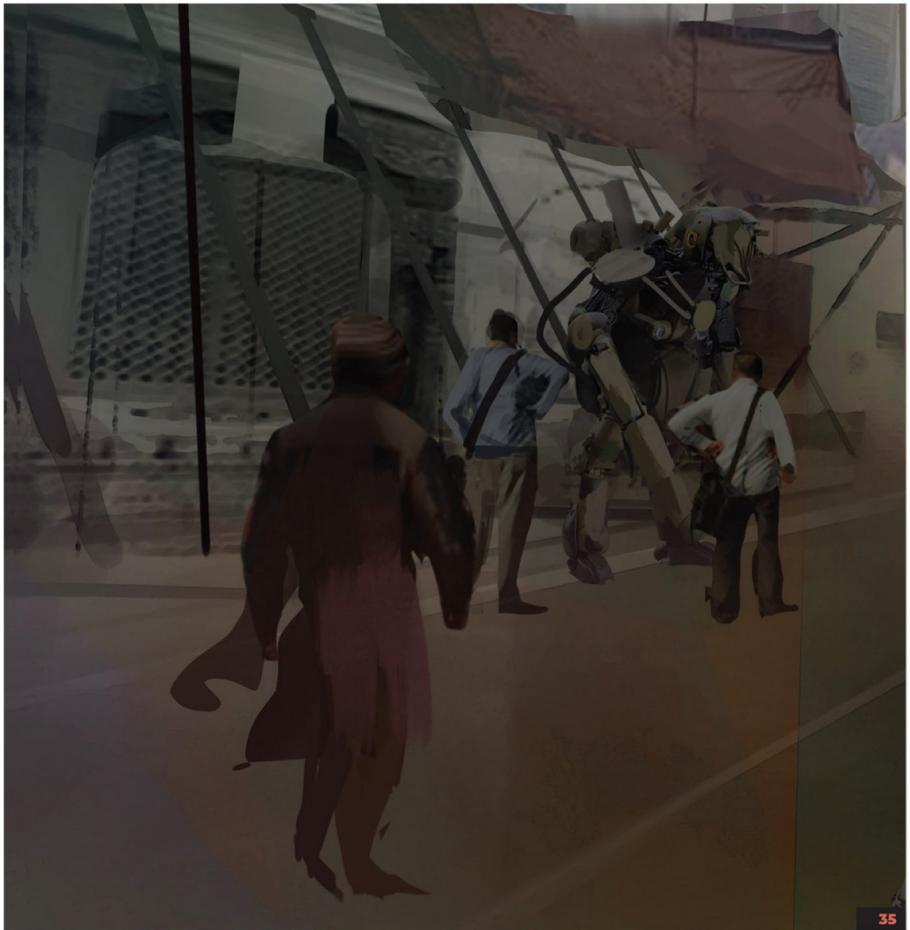
The use of lighting to tell the story – different shapes of light can determine how subtle or dramatic the scene is.



Here two main characters are used to set the tone for the narrative – they act as focal points and allow the viewer to imagine the story.



Filler information, such as background characters, can bring an environment to life even if they are standing still – they give extra support to the main characters.



35 Adding characters in empty areas can ignite the viewer's imagination and provide an element of interest for them to look at, if only for a short time.

35 FILLING GAPS

Decido pintar un personaje adicional a la izquierda para llenar el espacio vacío. Aunque este personaje no es el tema más interesante, simplemente agregar un elemento para cerrar el espacio garantiza que la mirada del espectador no se pierda. Cuando noto un área vacía, siempre aprovecho la oportunidad para agregar un personaje u objeto. La mirada del espectador se moverá continuamente alrededor de la imagen, lo que significa que se necesita un punto focal o un elemento de interés en cada área para guiar la mirada a través de la imagen. Demasiado espacio vacío alrededor del lienzo no estimula al espectador e incluso puede correr el riesgo de aburrirlo. Al crear una narrativa para este personaje, tal vez sea un guardia que patrulla la zona, en busca de travesuras. O tal vez sea una persona sin hogar, quién pide dinero para poder comprar productos a los vendedores del mercado.



36

36 This small detail helps to bring the final set-dressing elements together, while also adding a little more vibrance to this market seller's store.

36 MORE PRAYER FLAGS

A continuación, añado una serie de banderas de oración a la zona de la lona de la derecha. Esto ayudará a equilibrar la composición y mejorar la sensación de lugar. Como la mayoría de las otras formas de la imagen, mantengo las banderas de oración bastante simples pintando un contorno de silueta de la forma cuadrada de la bandera y añadiendo un color plano. Pinto unos cuantos cuadrados y luego los deforma en perspectiva, creando una nueva serie de banderas que se pueden acercar un poco más a la cámara. A medida que están más cerca de la cámara, estas banderas del lado derecho son un poco más brillantes y coloridas en comparación con los tonos más apagados de las banderas de la izquierda. Aunque son solo un pequeño detalle, estos detalles adicionales funcionan juntos para hacer que la pintura parezca más cohesiva. La posición horizontal de estas banderas también dirige la mirada hacia el mandir, además de añadir un toque estético al puesto de la derecha. Tal vez los viajeros que visitan su tienda también reciben una bendición antes de aventurarse en sus viajes.

GOLDEN RATIO

La proporción áurea es una herramienta de composición avanzada que se utiliza a menudo en las pinturas (ver una explicación más detallada en la página 16). También aplicable a las matemáticas, se puede emplear para crear una composición perfectamente equilibrada. Con sus característicos arcos y espirales, los artistas pueden utilizar el flujo de la línea para hacer que los elementos de la pintura rodeen un círculo casi completo. Al aplicar la proporción áurea a esta pintura, el lado izquierdo de la espiral comienza con el personaje del lado izquierdo del marco, luego se abre paso hasta la parte superior del mandir, baja hasta la lona y el vendedor del lado derecho, antes de aterrizar en el personaje principal en el tercer cuadrante derecho.

La espiral también se puede invertir de varias maneras, como de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo o de abajo a arriba. Esto te permite explorar las distintas opciones de composición que crea la proporción áurea. Esta técnica es increíblemente útil, especialmente para composiciones más dinámicas donde hay mucho movimiento o donde la perspectiva lleva la cámara de adelante hacia atrás.

La proporción áurea también permite al artista ver los diferentes desafíos que puede enfrentar dentro de la composición, como las tangentes entre objetos o dónde se necesita más detalle en un área determinada en comparación con áreas donde hay sustancialmente menos ruido. La técnica también es útil para resaltar áreas en una pintura donde se podrían agregar formas visualmente más interesantes a la composición, ya sea que esas formas enfaticen el punto focal o simplemente ayuden al flujo de la imagen. Piense en la proporción áurea como un río que conecta todo en una espiral.



The standard golden ratio view starts on the left and ends on the main character.



Flipping the golden ratio vertically, the spiral starts in the upper left-hand corner before swooping downward and ending at the top-right focal point of the distant mandir.



Flipping the golden ratio horizontally, the spiral begins at the tarp on the right-hand side, then brings the eye up to the main mandir, before landing on the left-hand focal points.



37 Scanning the image for areas that lack detail and making sure everything looks final.



38 Flipping the canvas one last time to look for weak areas in the painting and fix any remaining proportional issues, such as warping, scale, or perspective issues.



39

39 Viewing the painting through a color-scale layer, before finalizing the image, to see if any areas lack the necessary contrast.

37 TWEAKING FINAL DETAILS

Ahora me estoy acercando a las etapas finales de la pintura. Ajusto algunos de los niveles y valores para realzar las luces y las sombras. Reviso toda la pintura para ver si hay alguna inconsistencia que desentonía o se destaca a primera vista. Podría optar por ajustar la pintura un poco más, pero decidí no hacerlo, ya que el estilo de la imagen es relativamente impresionista, al tiempo que mantiene una sensación algo realista.

A continuación, verifico los tonos de color para asegurarme de que no estén desequilibrados. La pintura tiene un equilibrio visualmente agradable de colores cálidos y fríos, que funciona bien con el estado de ánimo general y el tono de la narrativa, que es a la vez misterioso y tranquilo. Los personajes de la escena están bien espaciados y no parecen desordenados o abarrotados. Si hubiera incluido más personas en la escena, la densidad del ruido se habría salido de control. Quiero asegurarme de que el entorno sea lo suficientemente detallado como para evocar una vivacidad en la plaza del mercado, pero no tanto como para que la composición se sienta claustrofóbica.

38 CANVAS FLIP

Vuelvo a girar la imagen para comprobar si hay deformaciones en los detalles finales y observo que, en general, todo parece correcto. Las estructuras arquitectónicas y los personajes no parecen tambalearse ni desequilibrarse. En cambio, todo parece verticalmente correcto en ambos lados del lienzo. Vale la pena señalar que no todo será ciem por ciento perfecto al girar el lienzo. Es normal detectar algunas áreas en las que la perspectiva parece un poco sesgada. Mientras los elementos importantes, como los edificios o los personajes, no se vean gravemente afectados, no es necesario realizar cambios.

39 FINAL VALUE CHECK

Realizo una comprobación adicional de la escala de colores para comprobar el valor de la imagen en general. Activar una capa negra con un modo de color aplicado encima, superpuesto sobre las otras capas, me permite ver la imagen en blanco y negro. Hay un nivel decente de contraste en la mayoría de los elementos, con suficiente información clara y oscura. Esto es importante tenerlo en cuenta, ya que no vi un cambio drástico en los valores durante el proceso de aplicación del color. Esto demuestra que mi etapa de valores anterior era lo suficientemente fuerte como para continuar en toda la pintura. Comprobar los valores le permite ver si los diferentes elementos de la pintura poseen el contraste adecuado. Si los objetos se mezclan entre sí, se pueden separar utilizando un sutil toque de atmósfera.

FINAL TOUCHES

Al realizar las comprobaciones finales, puedo ver que el punto focal principal del mandir central se establece con éxito en el plano medio. La aplicación del color sobre la escala de colores afecta la atmósfera general de la escena y resalta el punto de interés. Los personajes no solo agregan narrativa a la escena, sino que también enmarcan eficazmente la composición. Los diferentes puntos focales guían al espectador a través de los lados izquierdo y derecho del lienzo, utilizando la regla de los tercios y las técnicas de la proporción aurea.

Me aseguro de que ciertas áreas tengan un equilibrio de bordes suaves y duros, y que los detalles se distribuyan de manera uniforme en toda la pieza. Al notar un espacio vacío en el cielo, pinto una bandada de pájaros para agregar un poco más de vida a la escena. Un ligero toque de atmósfera cubre la imagen para hacer que algunos de los elementos vuelvan al espacio.

He creado con éxito una imagen vibrante mediante el uso de la narrativa y la composición, empleando también las técnicas de color, valor, perspectiva y carácter para mejorar el sentimiento y la emoción de este entorno.





Market Plaza. A final pass to check whether each element adds or takes away from the overall image.



GALLERY

DEVIN ELLE KURTZ | PAGE 236

NATHAN FOWKES | PAGE 240

JOSHUA CLARE | PAGE 244

DOM LAY | PAGE 248

DJAMILA KNOPF | PAGE 252

SEAN LAYH | PAGE 256

HEIKALA | PAGE 260

GUWEIZ | PAGE 264

JESSICA WOULFE | PAGE 268

IZZY BURTON | PAGE 272

DEVIN ELLE KURTZ

Como ilustradora y artista de desarrollo visual, la mayor parte de mi trabajo consiste en contar historias a través de ilustraciones narrativas cuidadosamente compuestas. Cuando creo pinturas para videojuegos, novelas, películas y proyectos independientes, utilizo las herramientas de la composición, como el contraste, las líneas de composición y las miradas para crear historias y narrativas dentro de mi trabajo. Tengo experiencia en animación para televisión,

donde todo lo que hacemos está al servicio de una historia más grande. He llevado esta misma perspectiva conmigo al mundo de la ilustración, ya que mi principal pasión en la vida es contar historias. Las historias nos conectan y nos recuerdan que debemos tener compasión por los demás. No hay nada más mágico que expresar una historia en una imagen que se pueda entender a través de las barreras del idioma y que pueda llegar a personas de todo el planeta.



The Hallway

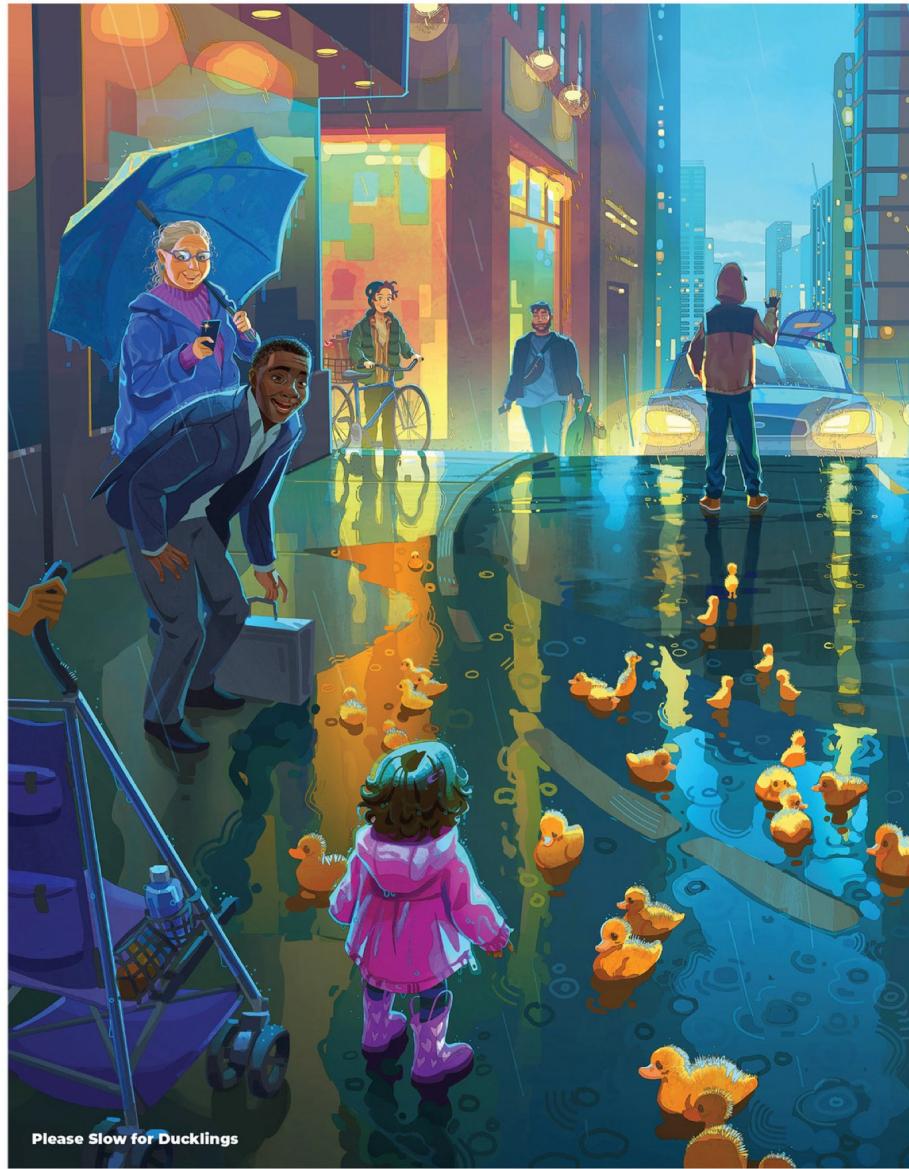
Hay una sensación de movimiento siniestro a través de la imagen a medida que los personajes, la sirena y los tiburones se mueven hacia la izquierda, pero su flujo se ve interrumpido por las líneas onduladas creadas por los bancos de peces. Estas líneas onduladas hacen que el movimiento parezca lento y onírico, en lugar de rápido y energético. La baja colocación del suelo y de los personajes crea una sensación de majestuosidad y asombro, ya que el entorno fantástico envuelve la mayor parte de la escena

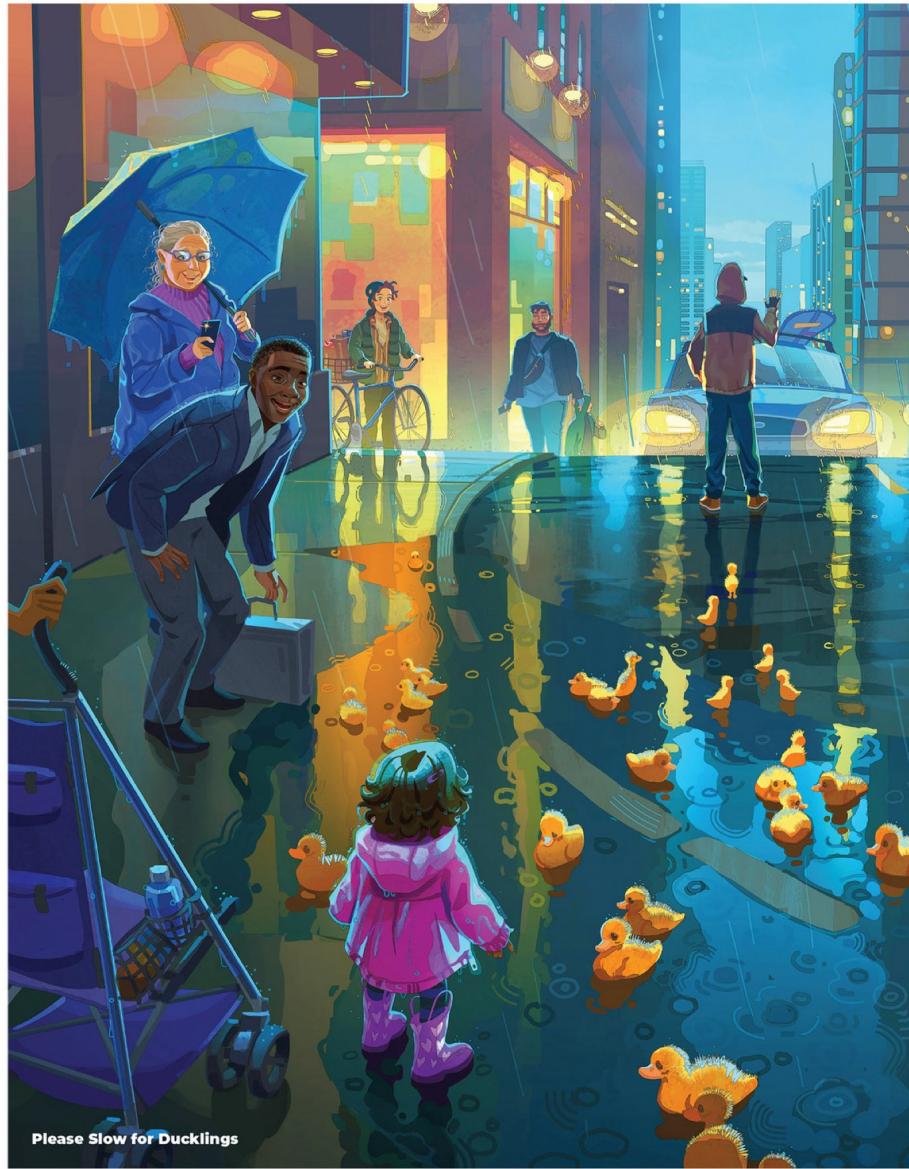


The Lost Little Dragon

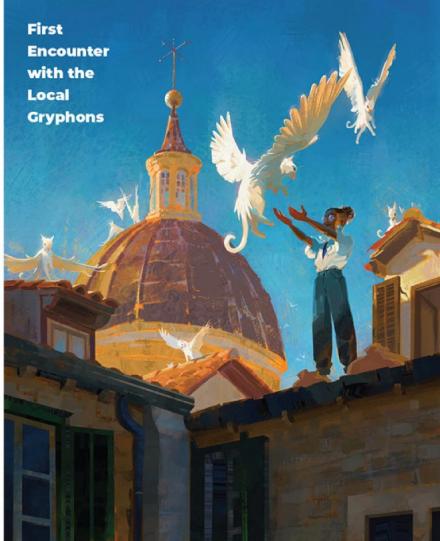
El dragón se establece como el punto focal debido al alto nivel de contraste de valor general y los detalles ruidosos de alto contraste alrededor de su rostro y la parte superior del cuerpo. Su pose de anhelo y la lluvia torrencial provocan un sentimiento de lástima mientras se sienta solo y hambriento. Su mirada atrae al espectador a explorar el contenido de la ventana de la panadería, mientras que la división de la ventana segmentada en la parte superior crea una barrera suave para evitar que la mirada se desvíe, guiándola hacia el centro de la imagen.







**First
Encounter
with the
Local
Gryphons**



**Befriending the
Local Gryphons**



Please Slow for Ducklings

Mi objetivo era aportar magia a lo cotidiano combinando imágenes cotidianas con un momento especial. Colocar la cámara detrás de la niña anima al espectador a ponerse en su lugar y experimentar la maravilla de este encuentro con el patito junto a ella. La chaqueta rosa de la niña y su pelo castaño oscuro reflectante crean un poderoso contraste de tonos y valores que la consolidan como el punto focal. Muchos elementos remiten a ella, como la línea diagonal del cojinetito y las miradas de los personajes del fondo.

La curva de la calle guía al público desde el charco de los patos hasta cada uno de los personajes del fondo, lo que permite al espectador notar las emociones y expresiones de cada uno de ellos. Los largos reflejos de los faros del coche devuelven la mirada del espectador al charco.



**First Encounter with
the Local Gryphons**

El personaje mira al gato-grifo principal mientras este le devuelve la mirada, lo que crea una conexión emocional entre los dos personajes. Se des prende una ternura de la interacción que le da a la escena una energía suave y afectuosa.

El personaje se encuentra enclavado en el hueco entre los edificios, creando una silueta clara y un alto nivel de contraste contra el cielo azul claro. Esto permite que los tejados en ángulo y curvados de los distintos edificios apunten directamente al punto focal. El primer plano se solidifica claramente en la parte delantera de la imagen debido a la gama de valores oscura y estrecha. El plano medio conserva una gama completa de valores, desde claro a oscuro, ofreciendo el mayor nivel de contraste y manteniendo el foco en esa área de la pintura.



Befriending the Local Gryphons

El punto focal se establece a través del contraste de valores de la camisa blanca del personaje principal contra los pantalones y el cabello negros. Esto ancla la escena en torno a la alegría y la euforia del personaje, ayudada por colores brillantes y aireados y energía. El cabello y la camisa ondeantes, combinados con las alas extendidas del gato-grifo, crean una sensación ventosa y estimulante. La expresión de alegría del personaje le dice al espectador que esta experiencia es emocionante y nueva, creando una sensación de aventura.

El elemento repetido de los grifos-gatos que se alejan a lo lejos por los tejados ofrece claridad sobre la profundidad y la perspectiva del entorno. La repetición de elementos similares a lo largo de una imagen también crea armonía y cohesión.

NATHAN FOWKES

Mi trabajo de animación profesional siempre tiene una narrativa y ha sido profundamente influenciado por mi amor por el dibujo de paisajes. Cuando me encuentro con un lugar particular que deseo capturar, siempre me pregunto: ¿cuál es la cualidad específica que me hace querer pintar ese lugar en particular? Luego me concentro en esa idea, eliminando cualquier elemento innecesario o que distraiga. Así es como aprendí a contar la historia del lugar, en lugar de simplemente reproducir detalles. Esta práctica de contar solo la historia en cuestión, mientras se eliminan las distracciones, me ha convertido en un artista de animación más fuerte. Las pinturas en esta galería están pintadas digitalmente a partir de la imaginación o son mi interpretación de lugares que he visitado y pintado en medios tradicionales.



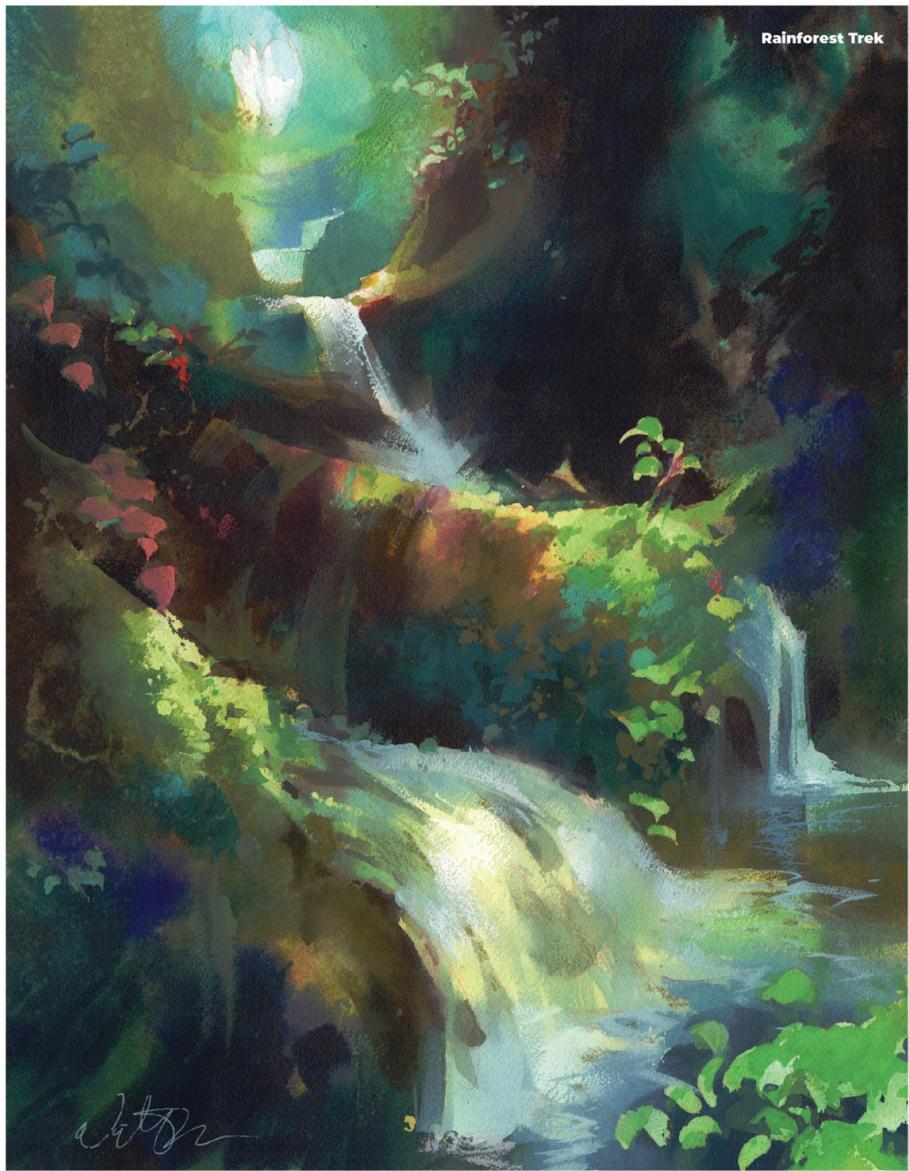
Jade Lake

En esta escena de montaña, el lago y el velero están cuidadosamente enmarcados por las rocas y montañas circundantes. Mantuve intencionalmente las rocas dentadas y verticales para que el lago se sintiera plácido, tranquilo y fresco en comparación. Para evitar que la ubicación central del punto focal pareciera aburrida, introduje otros puntos de interés, como las rocas verticales en el plano medio derecho. Cubrí estas con musgo colorido, pájaros y su guano blanco en la parte superior, y dejé que un rayo de luz golpeara la cresta de la roca, todo mientras las enmarcaba contra un fondo más oscuro.



Rainforest Trek

Esta composición, que lleva la mirada del espectador de un punto a otro, utiliza parches repetidos de hojas para llevar al espectador a una caminata por la selva tropical. Los espectadores miran las hojas en la esquina inferior derecha, luego el parche de hojas iluminado en el medio a la izquierda, luego el grupo de hojas similares en la esquina superior central a la derecha, luego las hojas iluminadas en la parte superior central. Para crear una sensación de ritmo, las grandes curvas se apilan una sobre otra, llevando la mirada hacia la abertura distante en la parte superior de la imagen. El espacio distante entre los árboles es mucho más frío que el primer plano iluminado, lo que ayuda a crear una sensación de profundidad.





St Albans Gothic

**Mountain Fantasyscape****St Alban's Gothic**

Utilizando acuarela para pintar esta iglesia en Copenhague, elegí una composición vertical para enfatizar la cualidad edificante de la aguja del edificio. Este encuadre también me permitió diseñar cuidadosamente capas de primer plano y plano medio que conducen al edificio. Utilizando una técnica de apilamiento, pinte un arbusto con textura en primer plano emarcado por reflejos en el río, contra una colina que capta un toque de luz naranja, frente a algunos arbustos oscuros, que conducen al edificio, con nubes en capas a través del cielo.

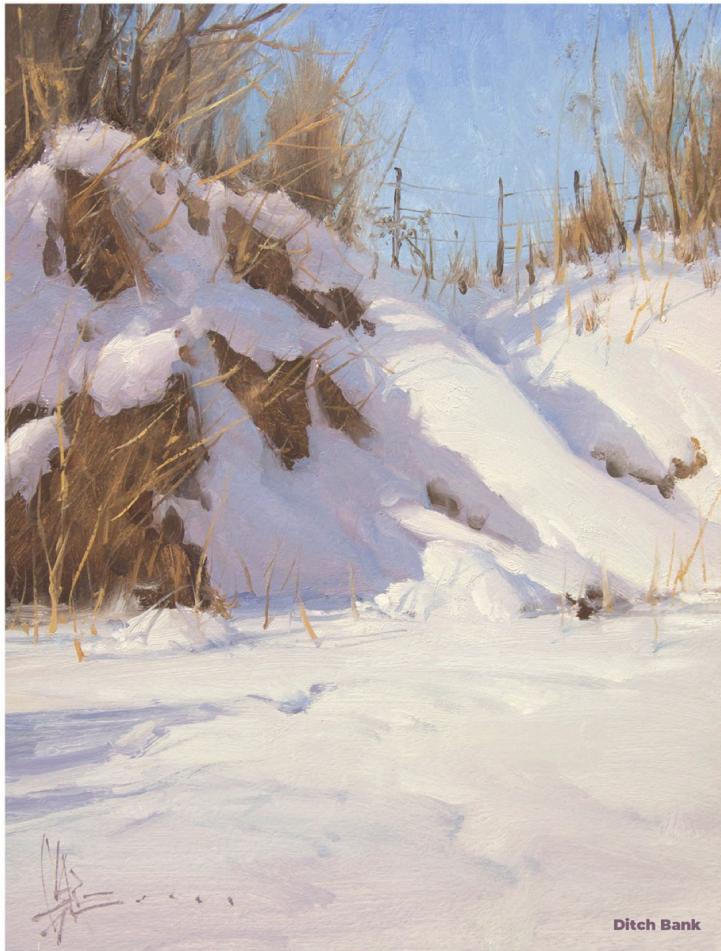
Utilicé textura, o la falta de ella, para ayudar a crear la composición en capas. La textura del arbusto del primer plano es la más extrema, ya que apliqué pintura y rasqué el papel para exagerar el efecto. La cantidad de textura disminuye gradualmente hasta lograr un efecto más plano en la iglesia. Esto crea espacio y profundidad, y describe la calidad del lugar.

**Mountain Fantasyscape**

Este paisaje fantástico pintado digitalmente representa una escala épica, lograda mediante el contraste de los pequeños edificios con la grandeza de las montañas detrás de ellos. Para evitar una pintura demasiado recargada, ubique áreas visualmente más activas junto a áreas más tranquilas. Por ejemplo, el primer plano simple está ubicado junto al haz de luz activo que cae sobre la ciudad y las fortalezas, seguido de un área de descanso en la base de las montañas, luego un área de luz activa, y así sucesivamente. El ritmo se crea mediante la repetición de la luz que recorre el paisaje en curvas relacionadas.

JOSHUA CLARE

La composición, o la disposición de formas oscuras y claras dentro de un espacio, es el elemento más importante de una buena pintura. Siempre me ha importado más, más que el dibujo, los valores, los bordes, el color y la textura. Un buen diseño no es fácil: requiere tiempo, paciencia y toda la energía creativa y concentración que puedas reunir, pero cuando lo haces bien, vale la pena. El valor, el color, los bordes y la textura pueden mejorar una pintura bien compuesta, pero no pueden salvar una mala disposición de las formas.



Ditch Bank

**Ditch Bank**

Esta es una pintura de la orilla del pequeño canal que corre detrás de mi casa. Es un buen ejemplo de los principios de equilibrio y variedad que hablé en mi tutorial (ver páginas 173 y 183). Observe cómo he dispuesto las formas oscuras de la hierba en la forma de sombra de la izquierda, antes de mirar las formas de la sombra en sí. Mi objetivo principal al componer esta imagen era crear una variedad de formas y equilibrio. La narrativa de la pintura es simple: no hay que mirar muy lejos para encontrar una belleza incomprensible en la naturaleza. Simplemente hay que abrir los ojos

**Desert Train**

Inspirado por la misión Hole in the Rock, quise que esta pintura ayudara a los espectadores a sentir la enormidad de la tarea que emprendieron los pioneros al cruzar el desfiladero de Colorado y el desierto que se encuentra al sureste de él, para finalmente establecerse en Bluff, Utah. No puedo imaginar lo abrumador que debe haber sido hacer rodar sus carros por esos enormes cañones y quebradas. La enorme escala ayuda a crear una sensación de lo arduo y desafiante que debe haber sido, mientras que los colores claros y cálidos transmiten una sensación de esperanza y optimismo

Almost Paradise**Almost Paradise**

Esta pintura de un granero ilustra un principio de diseño muy importante: las formas de una composición no están definidas por los objetos que se pintan, sino por grupos de valores. El árbol del centro funciona porque es una forma secundaria y se funde con la forma principal del granero, el techo y todo el primer plano, ya que tiene un valor similar. La pintura se puede simplificar a solo dos formas: la forma clara del cielo, la montaña y el cobertizo blanco; y la forma oscura del granero, los árboles y el primer plano.

**Kaiping**

Pasé un par de semanas en China y encontré este lugar en un pequeño pueblo. El punto focal se logra mediante el uso del contraste de colores. Si bien los colores son en su mayoría fieles a la realidad, agregué el árbol y la pequeña área roja a la izquierda para equilibrar las formas pesadas de la derecha. Intenté cubrir el árbol o la forma roja con la mano y verá cuán críticos son para el equilibrio de esta pintura.

Kaiping



DOM LAY

La composición y la narrativa son componentes importantes en la creación de mis obras de arte. El valor y la luz, junto con la composición y la narrativa, son todo lo que necesitas para crear imágenes que inviten a la reflexión. La composición en sí misma puede existir sin elementos como el color y la línea, si es necesario. Muchos artistas subestiman el poder de la composición, pero es uno de los pilares principales para una pintura exitosa. Piensa en la composición como la pintura de base. Sin esta hoja de ruta, tu pintura puede desmoronarse. Es importante entender cómo evitar las tangentes, equilibrar la forma y describir tu historia sin palabras. Si bien la composición es un principio fundamental que supone un desafío para aprender, se vuelve más fácil con el tiempo y la práctica.



Tomb Raiding in the Afternoon



Tomb Raiding in the Afternoon

El interior oscuro define el ambiente de esta misteriosa tumba. Unas cuantas rendijas de luz se cuelan a través del lecho para resaltar las principales áreas de interés, como las estatuas y el suelo. El tamaño de las estatuas antiguas se puede utilizar como guía para la escala y la perspectiva. El personaje en el plano medio es el primer punto de atención de la narrativa, su espada atrae la mirada hacia la luz. Tal vez esté buscando un tesoro con su compañero mercenario.

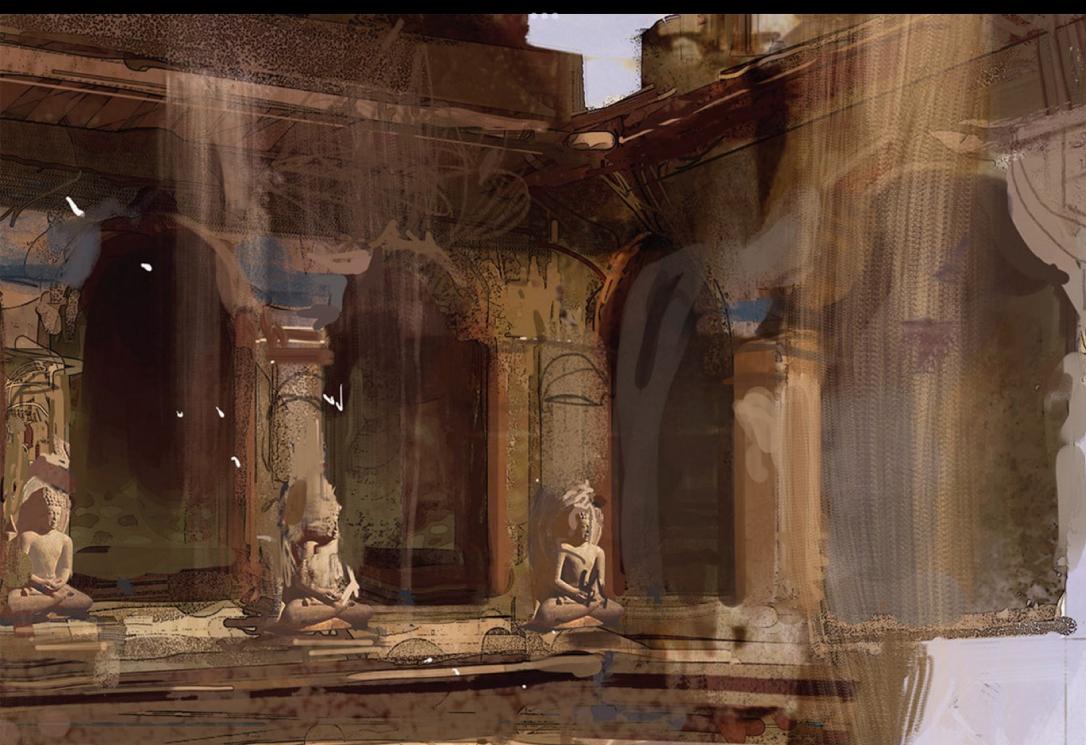
La paleta de colores es bastante monocromática en toda la imagen, lo que demuestra que un valor fuerte puede transmitir muchas emociones con una paleta de colores limitada. La atmósfera y el valor son todo lo que necesitas para una fotografía de estado de ánimo efectiva.



Fun and Mischief

El personaje y su perro se sientan en el lado derecho de la regla de los tercios, creando inmediatamente un punto focal. Los escalones proporcionan un contraste horizontal contra los arcos y pilares verticales. Los escalones conducen hacia abajo, guiando la mirada de nuevo hacia el personaje. Las tres estatuas son la parte más detallada de la pintura, por lo que naturalmente la mirada se centrará más en estos objetos. Las áreas vacías en la mitad inferior de la pintura proporcionan un espacio para que los ojos del espectador descansen, asegurando que el enfoque esté en el recorte del templo en el medio. Este estilo es una excelente manera de jugar con áreas simples frente a complejas.





Fun and Mischief

**Catch of the Day****Catch of the Day**

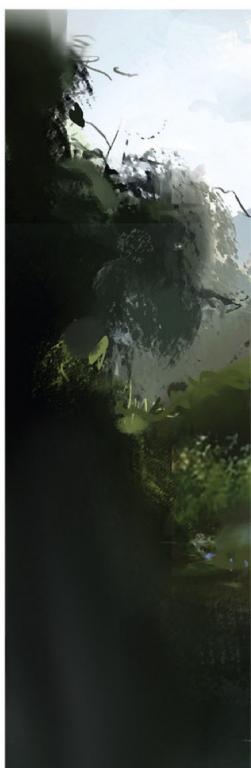
Después de un largo día de trabajo, los pescadores están listos para sacar de nuevo los barcos y descargar su pesca. La luz natural transmite la hora específica del día y la relajante puesta de sol captura a la perfección el ambiente deseado.

Las formas se pueden utilizar para dirigir la mirada del espectador hacia donde se desea que mire. En este caso, la forma del barco señala el vasto horizonte a lo lejos. El hombre de la izquierda lanza un objeto al otro lado del muelle. Esto dirige la mirada del espectador hacia el lado derecho del lienzo, que también es la zona más brillante

**Jungle Pilgrimage**

Las tres figuras en el plano medio guían al espectador hacia el templo que se encuentra al fondo. Tienen diferentes alturas para evitar las tangentes de tamaño que se producen cuando los objetos son del mismo tamaño o altura. La ubicación de personajes más pequeños en el fondo, junto al templo, ayuda al espectador a distinguir a qué distancia focal se encuentran los tres fieles en el plano medio. Las pequeñas figuras junto al templo también muestran su gran tamaño.

La iluminación brillante en el centro hace que la composición parezca más dinámica. Observe cómo no hay muchos detalles detrás de esta área, lo que la convierte en un área de descanso para la vista.

**Morning Incense**

Aunque las composiciones centrales no suelen utilizarse en las pinturas, en este caso hay varios elementos que las refuerzan. El rastro de agua que hay detrás del personaje lleva al espectador a la escena. La composición triádica de las estatuas centrales y los templos del fondo forman el punto focal. Este tipo de composición se suele ver en el arte renacentista italiano. Se la conoce como el triángulo dorado y utiliza líneas diagonales para formar esta composición triangular.

Los pilares del templo disminuyen en altura, guiando la mirada hacia la composición triangular de las estatuas. Esto ayuda a variar las siluetas, garantizando que no caigan en la tangente de las relaciones de tamaño.

**Catch of the Day****Catch of the Day**

Después de un largo día de trabajo, los pescadores están listos para sacar de nuevo los barcos y descargar su pesca. La luz natural transmite la hora específica del día y la relajante puesta de sol captura a la perfección el ambiente deseado.

Las formas se pueden utilizar para dirigir la mirada del espectador hacia donde se desea que mire. En este caso, la forma del barco señala el vasto horizonte a lo lejos. El hombre de la izquierda lanza un objeto al otro lado del muelle. Esto dirige la mirada del espectador hacia el lado derecho del lienzo, que también es la zona más brillante.

**Jungle Pilgrimage**

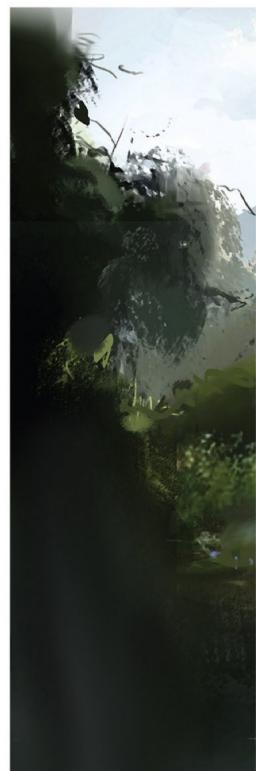
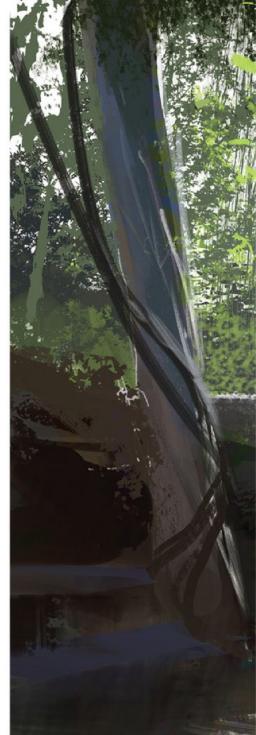
Las tres figuras en el plano medio guían al espectador hacia el templo que se encuentra al fondo. Tienen diferentes alturas para evitar las tangentes de tamaño que se producen cuando los objetos son del mismo tamaño o altura. La ubicación de personajes más pequeños en el fondo, junto al templo, ayuda al espectador a distinguir a qué distancia focal se encuentran los tres fieles en el plano medio. Las pequeñas figuras junto al templo también muestran su gran tamaño.

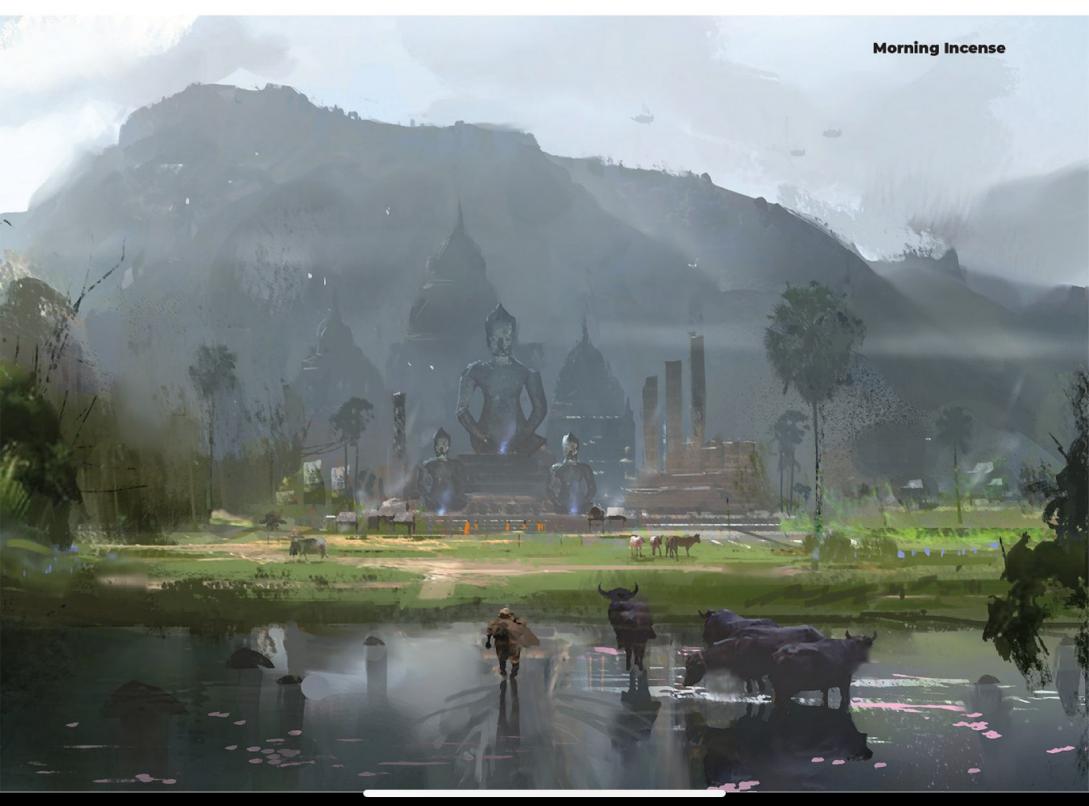
La iluminación brillante en el centro hace que la composición parezca más dinámica. Observe cómo no hay muchos detalles detrás de esta área, lo que la convierte en un área de descanso para la vista.

**Morning Incense**

Aunque las composiciones centrales no suelen utilizarse en las pinturas, en este caso hay varios elementos que las refuerzan. El rastro de agua que hay detrás del personaje lleva al espectador a la escena. La composición triádica de las estatuas centrales y los templos del fondo forman el punto focal. Este tipo de composición se suele ver en el arte renacentista italiano. Se la conoce como el triángulo dorado y utiliza líneas diagonales para formar esta composición triangular.

Los pilares del templo disminuyen en altura, guiando la mirada hacia la composición triangular de las estatuas. Esto ayuda a variar las siluetas, garantizando que no caigan en la tangente de las relaciones de tamaño.







DJAMILA KNOFF



Children of the Sky

La composición es un tema increíblemente complejo, ya que involucra muchos factores, desde la escala y el lenguaje de las formas hasta el color, la luz y el contraste. Alterar cualquiera de estos elementos cambia instantáneamente la composición. Como mis pinturas suelen ser muy complejas, puede resultar un desafío organizar los diferentes elementos de una manera que sea agradable a la vista. Cuando abordo una nueva pintura, me concentro ante todo en la narrativa y la narración. Despues de pensar en la historia que quiero contar, determino la forma más atractiva de representarla. Esto implica cambiar los diferentes elementos y jugar con el color y la luz. Esto es mucho más fácil cuando se trabaja con medios digitales, ya que se pueden cortar, pegar y ajustar fácilmente partes de la escena.

Sigo tres principios principales al desarrollar composiciones:

Clasifico los distintos elementos de la escena en formas grandes, medianas y pequeñas, tratando de mantener un equilibrio entre ellos.

- Xuxatpongo áreas de detalle contra áreas simples para darle al ojo lugares donde descansar.

- Rompo formas geométricas con orgánicas.

Children of the Sky

Esta pintura es bastante simple y se centra en dos personajes sobre un fondo liso. Quería que la escena fuera dinámica y a la vez pacífica. Las líneas horizontales y verticales crean estabilidad en una composición, mientras que las líneas diagonales crean dinamismo. Utilicé koinobori (banderas de carpas) y formas de nubes para crear líneas dinámicas que subrayaran el movimiento de carrera de los niños. En contraste, dejé la hierba en posición horizontal para introducir un elemento tranquilizador.

Como quería crear una narrativa ligera y despreocupada, dejé mucho espacio negativo (el cielo) para darles a los personajes espacio para respirar y permitirles moverse libremente en el marco. Por el contrario, presté especial atención a los patrones del koinobori para brindarle al espectador suficiente interés visual.



Weightless





Weightless

Con un cabello azul vibrante, este personaje es la personalización del mar. Quería que pareciera algo sobrenatural, no del todo humana y casi congelada, en contraste con la vida marina activa que la rodea.

Aunque la composición de la escena puede parecer un poco aleatoria al principio, hay orden en el caos. La niña es el centro de la imagen, enmarcada por la vida marina que se arremolina a su alrededor en un movimiento circular. La composición es más oscura y densa hacia la parte inferior de la pintura, y más clara y aireada hacia la parte superior.



Colorless Street

El ambiente que quería lograr en esta pintura requería un clima lluvioso y nublado. Esto no brindaba muchas oportunidades para luces o sombras fuertes, así que exageré la luminosidad del cielo. Esto creó un camino de luz que corre por el centro de la imagen, enmarcado por el callejón oscuro a ambos lados. Colocué al personaje en la parte más clara de la pintura para crear una silueta que fuera fácil de leer. También quería que estuvieran mirando algo que el espectador no pueda ver, para sugerir una historia más grande. Las preguntas abiertas y los elementos ocultos de la historia pueden resultar intrigantes en una ilustración.



Hideout

La pintura captura a un personaje en su escondite secreto en los tejados de una zona residencial, con caminos que conectan las diferentes casas. La vista panorámica muestra el océano de fondo para que la escena parezca acogedora y mágica.

Una escena tan detallada como esta puede resultar fácilmente desordenada, por lo que me aseguré de incluir una gran sección de cielo para crear un área de descanso. El lavadero y el cerezo rompen las formas rígidas de las casas. Las líneas diagonales del techo a la derecha crean una pendiente que apunta hacia abajo, hacia el personaje.

SEAN LAYH

La narrativa y la composición son fundamentales en mi obra de arte. Cuando empiezo a diseñar una nueva pintura, la narrativa es el primer elemento que resuelvo. Para mí, la narrativa es todo aquello que crea tensión. Sin tensión, no hay historia. Una vez que sé conceptualmente cuál es mi narrativa, el siguiente paso es cómo componerla visualmente. La composición es el arte de preparar el escenario para una narrativa. Para mí, es simplemente aprender a prestar atención a las cosas que me gustan (una película, una pintura o una pieza musical) y observar cómo se combinan y organizan sus diferentes elementos para crear una historia.



Calling

Aunque es difícil identificar claramente cuál es la tensión narrativa aquí, parece depender de los perros que se acercan rápidamente a la figura central. Su energía y velocidad contrastan directamente con el niño quieto y pensativo sentado en la roca. El foco de la obra de arte se refuerza con un toque de luz. Elegí iluminar al niño desde atrás para que sea similar tonalmente al resto de la pieza. A veces puede ser demasiado discordante tener una fuente de luz frontal.

Otra forma de enfatizar la figura central es a través de ángulos. Casi todo en la composición es plano (los páramos, el río) o inclinado (los árboles, las rocas, incluso los perros), mientras que la figura central está completamente erguida. A veces, un ángulo extraño es suficiente para que toda una composición gire en torno a él. Otro truco más sutil es utilizar el contraste para mantener la vista del espectador en el centro de la obra de arte. El plano en el que se sienta la figura tiene más contraste que los páramos brumosos que hay detrás. Este efecto se ve reforzado por el bajo contraste del primer plano inmediato, la masa de agua quieta que refleja el cielo de arriba.



Whittling

Esta pintura meditativa muestra a un hombre tallando madera junto a un fuego en la luz del crepúsculo de un bosque invernal. La mayoría de las veces, una imagen narrativa necesita tensión para tener éxito. Si bien el hombre parece tranquilo y ocupado, es obvio que se encuentra en un entorno inhóspito. El personaje es claramente autosuficiente y ha tallado un rincón acogedor en un bosque por lo demás desolado, comunicado a través del triángulo que forman los grandes troncos talados en el centro a la derecha. Estos troncos establecen los parámetros de su chimenea, al tiempo que señalan al espectador el frío bosque que hay detrás.

En cuanto a la composición, tiendo a meter mucha información en el centro y dejar que los periféricos permitan que los detalles respiren. Aquí, el hombre ha sido colocado junto a sus herramientas, el hacha de talar, la madera que ha cortado y los tocones de los árboles. Todo esto ayuda a comunicar el drama central: un ser humano que talla un espacio en la naturaleza.





**Toll Road**

Esta obra de arte representa un carro tirado por caballos, atascado en el lodo en un camino invernal. Los caballos se han quedado atascados en el barro y el conductor trabaja para liberarlos. La acción se concentra en gran medida en el segundo tercio de la composición, centrando la narración en la difícil situación del hombre y sus caballos caídos. El primer y el último tercio de la obra de arte muestran de dónde vienen y hacia dónde se dirigen. El bucle en el camino refuerza esta narrativa de movimiento y da un peso adicional al dramatismo de la escena, ya que el hombre y sus caballos se han detenido. La curva del camino también atrae la mirada en un bucle, guiándola continuamente hacia la acción central de la obra de arte.

El escozor del carro atascado es otro recurso utilizado para apuntalar la narrativa, ya que su mitad trasera se aleja, guiando la mirada del espectador hacia el bosque de abetos brumoso de donde ha venido el hombre, mientras señala hacia adelante el drama de la escena.



Toll Road



HEIKALA

Crear una composición interesante o visualmente agradable es una de las primeras cosas que tengo en cuenta cuando empiezo a trabajar en una nueva pintura. Comienzo creando bocetos diminutos, del tamaño de una caja de cerillas, de mis ideas, lo que me permite comparar qué composición funciona mejor. Esto me permite visualizar el punto focal principal sin perderme en los detalles más finos.

Mis obras de arte siempre cuentan una historia. Los personajes, el entorno y los colores juegan un papel importante en la construcción de las historias que quiero representar. Me gusta explorar temas de magia y asombro, y disfruto dándole títulos a mis pinturas que expandan la narrativa visual o le den a la imagen un nuevo significado a los ojos del espectador.



Echoes

Quería evocar la peculiar experiencia de los sonidos distorsionados bajo el agua que casi te transportan a otro mundo. A primera vista, el espectador puede no notar que el personaje está boca abajo, con las puntas de los dedos de los pies tocando la superficie ondulada del agua. Las líneas que recorren el fondo de la piscina, la perspectiva de los azulejos de los lados de la piscina y las líneas onduladas de la superficie del agua están todas dirigidas hacia el personaje. No utilice una regla para nada, ya que quería que la pieza tuviera una sensación ondulada bajo el agua.



Shapeshifters

Inspirada en el folclore japonés, esta pintura retrata a un grupo de tanuki (perros mapaches) en una reunión nocturna. Utilizo diferentes valores de color para establecer un primer plano, un plano medio y un fondo claros para crear una sensación de profundidad. El fondo es el área más clara, los tonos medios se desvanecen a un color más oscuro en el plano medio y hay objetos tanto claros como oscuros en el primer plano. Quería que el personaje de la linterna y el tanuki de frente fueran el punto focal, por lo que creé un contraste de valores entre sus siluetas y el fondo pálido.

Shapeshifters



Cloakmaker



**Cloakmaker**

Aunque la composición central es sencilla, el destilante de luz y oscuridad dirige la mirada al punto focal: la creadora de la capa y su creación. La luz que brilla desde la derecha ilumina al personaje y los dos pájaros bordados en la mitad inferior de la capa miran hacia ella. Utilicé una paleta de colores más brillante para el personaje y la capa, y luego pinté los elementos del fondo con una paleta turbia y atenuada. Los detalles del entorno dan vida a la escena. Los carretes de hilo, el alfilerero, las telas estampadas y las tijeras en el bolsillo de su delantal ayudan a contar su historia.

**Noita**

Inspirándose en el folclore y las vestimentas tradicionales finlandesas, Noita (bruja) combina elementos visuales de la cultura finlandesa en un misterioso personaje de bruja. Las piñas y las agujas de pino que adornan su sombrero son comunes en los bosques de Finlandia. El pendiente representa un cuadrado en forma de bucle, un símbolo utilizado en la antigua Finlandia para alejar a los malos espíritus. La composición imita las de los retratos renacentistas, donde la pose del sujeto es solemne y serena. El rostro del personaje es la zona más clara para garantizar que sea el punto focal. El fondo oscuro hace que su silueta destaque.

GUWEIZ

Diseñar composiciones en torno a una narrativa es un objetivo que he estado persiguiendo durante los últimos años. Este ha sido un cambio intencional y un gran avance con respecto a mi práctica anterior de simplemente crear imágenes visualmente agradables. Al componer una imagen con una narrativa en mente, las imágenes en bruto de la imagen deben fluir bien.

Por ejemplo, colocar un alto contraste cerca de los puntos focales o crear formas dinámicas para dirigir la mirada. Además, es esencial que el propósito narrativo se integre mediante el uso de información significativa. Para que una composición tenga éxito, debe haber un nivel de simbiosis entre el impacto visual y una narrativa clara.



Streets

En lugar de utilizar un gancho visual obvio, esta imagen se basa en una combinación de legibilidad y presencia narrativa para atraer la atención. Los elementos clave, como los personajes, sus acciones y el tipo de entorno, deben ser inmediatamente reconocibles a simple vista.

La perspectiva es crucial para la forma en que procesamos y entendemos las imágenes, por lo que me aseguré de que no hubiera confusión ni complejidad innecesaria con este aspecto. Presentar la escena como un largo pasillo simplifica la perspectiva y anima a los espectadores a captar los detalles a primera vista. El uso de la iluminación para aumentar el contraste y la silueta de los personajes también ayudó a que su lenguaje corporal y sus acciones fueran claros a primera vista. Estas opciones de diseño se integran con el contexto narrativo, como el vapor de la comida callejera recién hecha y la luz brillante del puesto. Este tipo de disposición hace que la narrativa sea accesible y la lleva al primer plano, al tiempo que genera impacto visual.



Boat

Utilizando la perspectiva y la escala, utilicé los elementos físicos de la escena para crear un fuerte impacto visual. La vista aérea brinda la oportunidad de enfatizar las formas sin perder realismo. La forma y el patrón de los pétalos caídos en el lago, formados por la estela del barco, es el efecto visual deseado y un componente físico importante de la escena. Sin estos elementos, sería difícil crear el mismo impacto visual.

La densidad de los pétalos también añade un elemento narrativo, informando al espectador de la presencia de numerosos áboles en flor en la historia. El personaje y el barco, en cambio, atraen menos atención inmediata, pero su posición central en la composición indica su importancia narrativa. La tranquila confianza de la composición también refleja el papel narrativo del personaje en la escena, que es el de un viajero silencioso en un viaje con un propósito.



Boat

**Serpent**

La escala exagerada puede ser una herramienta poderosa. Distorsionar el tamaño de elementos que de otro modo serían comunes atrae la atención inmediata hacia la disparidad y atrapa la atención de los espectadores. El tamaño de la serpiente, además de su proximidad y atención hacia el personaje, crea una sensación de inquietud y anticipación en la narrativa. Se requiere una clara separación de escala para que la composición sea legible. Esto se puede lograr llenando la escena con objetos de escala humana que actúen como puntos de referencia visuales para el espectador, como las escaleras, el personaje y los pétalos flotantes en primer plano.

La naturaleza inquietante del movimiento de una serpiente también puede contribuir al impacto visual y a la narrativa. emerge del agua, se enrosca en la cámara antes de acercarse finalmente al personaje. Este movimiento se presenta íntegramente en un único fotograma, lo que ayuda a guitar la mirada del espectador a través de la pieza. La zona principal de interés está iluminada con una luz tipo foco. En una gran escena con numerosos elementos y formas complejas, una solución sencilla como esta puede reforzar el punto focal. Le da al personaje, que solo ocupa un espacio diminuto, mucho más peso visual y narrativo.

**Crow**

Los retratos pueden ser un poco más desafiantes a la hora de diseñar la composición. Si el personaje ocupa gran parte del lienzo, suele quedar menos espacio para otros elementos secundarios. A pesar de esto, sigue siendo necesario presentar tanto impacto visual como información significativa.

Aprovecha la silueta del personaje y explora cómo se pueden utilizar las formas que contiene para lograr un mejor efecto. Al diseñar el personaje con líneas y curvas dinámicas, utilizando elementos como el cabello y los gestos, puedes aumentar el impacto visual de la composición. Sin embargo, el desafío de equilibrar esto con la necesidad narrativa sigue presente. Por ejemplo, si una escena se desarrolla en un entorno en el que el personaje debe aparecer relativamente inmóvil para el propósito de la historia, entonces se deben explorar otras opciones para mejorar el movimiento y el impacto visual.

Los elementos secundarios también juegan un papel importante en la mejora de la composición. Colocar áreas de alto contraste detrás de la silueta del personaje crea una variación de contraste más interesante, al mismo tiempo que evita que la silueta parezca pegada al fondo. Estos elementos también deben tener sentido desde una perspectiva narrativa.



Crow

JESSICA WOULFE

La composición y la narrativa son esenciales para mi trabajo. Es importante que tenga una historia en mente antes de comenzar una pintura, ya que esto puede influir en cada decisión artística que tomo. Incluso si la historia es solo una oración descriptiva o breve, puede agregar profundidad e inspiración a la obra de arte. Los ángulos de la cámara, las relaciones de tamaño, las líneas direccionales, el color, el estado de ánimo y las estructuras de iluminación son técnicas que los artistas usan para transmitir la historia. El lenguaje de las formas también es útil, ya que las formas irregulares y angulares suelen transmitir una sensación más agresiva y amenazante que las formas suaves y redondeadas. A menudo reduzco los detalles en las partes sin importancia de la composición, mientras aumento el detalle en el punto focal. Esto asegura que el espectador solo se centre en lo que quiero que vea, sin perderse en pequeños detalles. Si he hecho bien mi trabajo, la composición contará la historia sin palabras.

Como artista, es esencial que no crees una representación literal de las cosas, como lo hace un fotógrafo, sino más bien una imagen filtrada a través de la lente de tus habilidades creativas, donde tienes el control de cada aspecto de la obra de arte



The Ancient Ones

Los ángulos bajos pueden hacer que el espectador se sienta pequeño en comparación con el paisaje. Se utilizan con frecuencia en el arte conceptual ambiental y la cinematografía, donde el propósito es mostrar el paisaje épico. Relacionamos todo con las relaciones de tamaño humano. En esta obra de arte, el personaje parece diminuto en comparación con las enormes estatuas, lo que transmite una sensación de su escala. Los pájaros también capturan esto, así como la textura brumosa de la cascada que se desvanece en la niebla en la distancia.

Las líneas direccionales de la cascada dirigen la mirada hacia el personaje, el punto focal central. Las líneas direccionales pueden ser útiles para indicar al espectador hacia dónde desea que mire. Además, el contraste del personaje oscuro con la cascada brillante del fondo crea un punto focal obvio. La mirada siempre se siente atraída primero por las figuras humanas en una imagen, así como por las áreas con mucho contraste.



The Future is Bright

Esta imagen muestra la forma de vida tradicional (agricultura) mirando hacia el futuro (turbinas eólicas flotantes). La granja y el granjero representan el pasado, mientras que su hija y las turbinas eólicas simbolizan el futuro. La perspectiva de un solo punto atrae la mirada hacia el padre y la hija. Son el punto focal principal; figuras oscuras que contrastan con los campos que brillan con la iluminación de la hora dorada. La hora dorada es un momento de transición del día a la noche y se utiliza aquí para realizar la historia.

Con la intención de que el paisaje transmita una sensación de luminosidad, optimismo y paz, utilicé un lenguaje de formas redondeadas con materiales naturales únicamente. Cabe señalar que no hay formas irregulares ni materiales metálicos o industriales. Las formas redondeadas de las turbinas eólicas reflejan la forma de las ovejas. Las líneas largas y horizontales que atraviesan la composición crean una sensación de tranquilidad y tranquilidad.





**Downpour**

Ha sido un día largo en los arrozales y el granjero finalmente se dirige al interior. Hay niebla y llueve, hay una atmósfera muy fuerte y el ambiente se siente sombrío. Los tonos fríos transmiten una sensación de paz. La niebla atmosférica ayuda a reducir cualquier detalle en el fondo, dirigiendo la atención a los puntos focales más oscuros y detallados en el primer plano.

El granjero es pequeño en comparación con las grandes formas triangulares de las casas de campo y los altos árboles triangulares; las líneas direccional apuntan hacia él como punto focal. Mientras que la pasarela de madera apunta hacia la casa, el triángulo apunta hacia abajo, hacia el personaje, que está enmarcado por edificios a ambos lados.



Downpour

IZZY BURTON

Una composición sólida genera una narrativa sólida. Siempre estoy pensando en cómo llevar al espectador a la obra de arte, así como en cuál quiero que sea la historia de mi obra de arte. A menudo utilizo personajes secundarios dentro de mis composiciones para guiar al espectador. A veces, ellos mismos miran la imagen para ayudar a dirigir la mirada del espectador, mientras que otras veces los coloco de una manera que hace que la obra de arte sea más interesante.

El ojo salta de un personaje a otro antes de llegar al centro, donde se cuenta la historia principal. Estos personajes secundarios suelen adoptar la forma de gatos o pájaros, ya que son observadores silenciosos y no desvían al público de la historia principal. Con frecuencia creo estudios de fotografías con composiciones fuertes, ya que esto ayuda a entrenar el ojo para detectar esos momentos narrativos magistrales.



Fishing

La niña es el centro de la narración. Una figura oscura contra un rayo de sol brillante, es el punto de contraste más fuerte en la imagen para garantizar que capte la atención del espectador primero. La composición está centralizada; los edificios crean un marco para atraer la mirada hacia el centro de la imagen. Si bien hay mucha textura áspera y detalles garabateados, la composición no se ve comprometida ni confusa. Esto se debe a los fuertes valores y formas de los edificios y el fondo, así como al espacio limpio creado por el mar y la niebla, contra los que destaca la niña. Los elementos del primer plano son más oscuros, pero a medida que el espectador mira más hacia el fondo, se vuelve cada vez más brillante con el sol, lo que atrae la mirada hacia la obra de arte.



Dinant Witch

La composición está dividida casi por completo en el centro diagonal de la imagen. La mitad superior izquierda está llena de detalles y es muy ajetreada, mientras que la mitad inferior derecha es relativamente simple y está compuesta por agua y nubes. Las nubes y la attenuación atmosférica funcionan bien para simplificar las áreas. El ruido visual creado por la ciudad atrae naturalmente la mirada, al igual que el contraste del personaje en el lado simplificado. Si el personaje se hubiera colocado en el lado de la ciudad de la imagen, habría sido confuso y poco claro. El rastro de la escoba de la bruja muestra de dónde ha viajado, además de guiar la vista del espectador a través de la imagen. El rastro parece más delgado a medida que se aleja, lo que ilustra la profundidad de la imagen, así como la altura en la que se encuentra en el cielo.

Dinant Witch



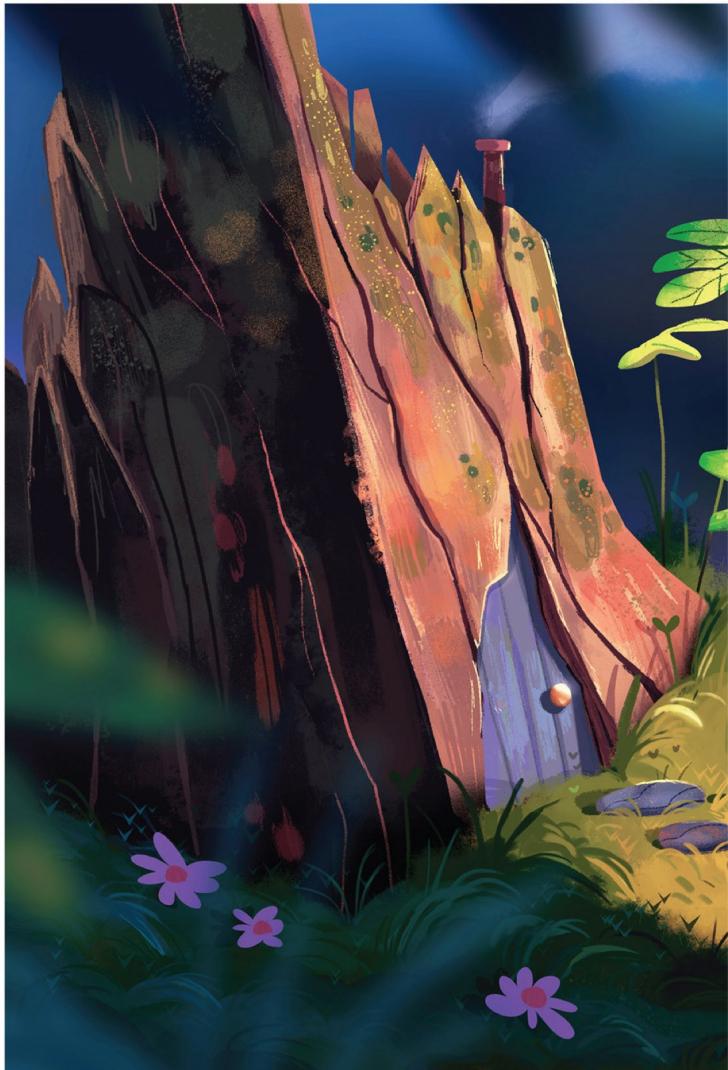


Little White Rabbit Goes Home

Esta pintura cuenta la historia de un pequeño conejo blanco que regresa a casa después de un día de aventuras. La poca luz proyecta sombras intensas, lo que ilustra que es el final del día, al mismo tiempo que crea un fuerte contraste entre la casa construida sobre un tocón de árbol y los elementos más oscuros del fondo. Esto garantiza que el espectador se sienta atraido no solo por el punto más brillante de la imagen (el conejo), sino también por la casa, que es parte integral de la historia.

La casa construida sobre un tocón de árbol se encuentra a la izquierda, mientras que el conejo se encuentra justo a la derecha del centro. El camino agrega una línea direccional para mostrar de dónde viene el conejo, guiando al espectador hacia la imagen de derecha a izquierda. La casa construida sobre un tocón de árbol se encuentra más arriba en la pequeña colina, lo que enfatiza la diagonal y guía la mirada del espectador de derecha a izquierda con el conejo.

La gran profundidad de campo hace que los objetos cercanos y lejanos aparezcan borrosos. Esto ayuda a dar profundidad a la imagen, además de evitar que los objetos que no son parte integral de la historia distraigan. Algunas de las hojas cercanas y borrosas apuntan hacia el centro de la imagen, lo que ayuda a guiar la vista.



Little White Rabbit Goes Home



CONTRIBUTORS



IZZY BURTON

Director & artist | izzyburton.co.uk

Izzy es una directora y artista galardonada que trabaja en los sectores de la animación y la publicación. Ha trabajado con clientes como Netflix, Passion Pictures y Golden Wolf.



JOSHUA CLARE

Fine artist | joshclare.com

Joshua lleva casi veinte años pintando al óleo y es muy conocido por sus paisajes y su obra figurativa. Reside en Utah (Estados Unidos) con su mujer y sus cinco hijos y se inspira continuamente en la alegría de la vida familiar y la belleza de su entorno.



NATHAN FOWKES

Concept artist for animation | nathanfowkes.com

Nathan es un artista de animación de largometrajes que vive en Los Ángeles y ha trabajado en películas para DreamWorks, Disney, Blue Sky Studios y Paramount. Su trabajo ha aparecido en numerosas publicaciones y exposiciones individuales. Es profesor invitado en ArtCenter College of Design y enseña en línea en Schoolism.com



GUWEIZ

Freelance artist | artstation.com/guweiz

A Gaweiz le gusta dar vida a sus personajes imaginarios y al mundo que los rodea en forma de arte ilustrativo. Su primer libro, Gauriz: The Art of Gu Zheng Wet, fue publicado por Idtotal Publishing en 2020



HEIKALA

Artist | heikala.com

Heikala es una artista finlandesa que ahora reside en Tokio, Japón. Utiliza tintas de colores y acuarelas en sus obras para contar historias y tender puentes entre lo mundano y lo mágico.



DJAMILA KNOPF

Illustrator | djamilaknopf.com

Djamilaknopf es una artista independiente que vive en Leipzig, Alemania. Crea ilustraciones que evocan una sensación de asombro y nostalgia y se centra principalmente en proyectos personales.



DEVIN ELLE KURTZ

Illustrator & environment artist | devinellekurtz.com

Devin vive en el norte del condado de San Diego con su perro y numerosas plantas de interior. Proviene de la industria de la animación y actualmente trabaja en libros ilustrados e ilustraciones independientes. Entre sus clientes anteriores se incluyen Netflix, Dark Horse, Disney, HarperCollins, Penguin Random House y Lucasfilm.



DOM LAY

Freelance concept artist | artstation.com/dlartistry

Dom es un artista independiente radicado en Estados Unidos. Se especializa en arte conceptual, creación de mundos y narración de historias. Es conocido por crear y comercializar sus propias propiedades intelectuales personales y convertirlas en libros de arte completos.



SEAN LAYH

Artist | seanlayh.com

Sean es un artista plástico que vive en Melbourne y trabaja principalmente con óleos y técnicas secas. Anteriormente creó obras, algunas de las cuales se muestran en la galería de este libro.



GRZEGORZ "GREG" RUTKOWSKI

Freelance illustrator & painter | artstation.com/rutkowski

Nacido en Zgorzelec, Polonia, Greg se interesó por el dibujo y la pintura desde muy joven. Trabaja como ilustrador profesional desde 2010 y vive en Polonia con su esposa y sus dos hijas.



JESSICA WOULFE

Concept artist | artstation.com/jessicawoulfe

Jessica, que vive en Canadá, es una artista conceptual con experiencia en animación y videojuegos. Le encanta hacer caminatas, pasar tiempo con sus gatos y crear arte.

INDEX

0–9

2D, 12
3D, 12, 225

A

abstract, 41, 54, 65, 70–71, 74, 85, 152, 222
accents, 150, 156, 158, 160, 182
action, 65, 70–71, 73–79, 92, 94–95, 97–99,
102, 107, 121–123, 218, 258, 264
aerial perspective, 25, 29
ambient light, 43
ambiguity, 6, 80
anatomy, 16, 99, 225
animal, 6, 25, 46, 78
architecture, 16, 21, 150, 204, 207, 224–
225
art history, 15, 32, 52, 54, 62
atmosphere, 24, 26, 37, 115–116, 143, 163,
198, 209, 212, 218, 222, 226, 231–232,
248
atmospheric, 29, 115, 124, 127, 222, 270,
272
atmospheric perspective, 115, 124, 127

B

background, 6, 22, 25, 31–32, 36–37, 43–44,
50–51, 60–61, 63, 71, 76–80, 82–83, 87, 95,
107, 118–121, 126–127, 136–138, 146–147,
150, 163, 168, 203–205, 212, 218–220,
222, 226, 236, 239–240, 250, 252, 255,
260, 263, 266, 268, 270, 272, 274
balance, 8, 22, 32, 34, 36–37, 40, 46, 65,
88, 102, 140, 153–154, 166, 170, 172–173,
192, 212–213, 222, 228, 231–232, 245–246,
248, 252
blending modes, 105, 126–127
body language, 65, 220, 264
book, 6–7, 10, 22, 46, 60, 66–68, 74, 84, 101,
166, 191
book cover, 66, 68
bounced light, 43–44, 52

brush, 11–12, 15, 105, 107–109, 111–112, 115,
120–121, 124, 128–129, 137, 146, 148–149,
155, 160, 166, 172, 175, 192, 222–223
brushstroke, 11–12, 26–27, 36, 56, 107,
109, 112, 122, 125, 127, 136–138, 145–146,
172, 223

C

cave paintings, 6, 12
character, 6, 17, 18, 25, 51, 60–61, 63, 66,
68–71, 73–79, 82, 84–85, 88, 94, 98–102,
105, 118, 122, 196, 208, 212, 217–220,
222–227, 229, 231–232, 236, 239, 248,
250, 252, 255–256, 260, 263–264, 266,
268, 270, 272
chroma, 32
classical, 21, 54, 56, 60, 66, 88
cohesion, 239
color, 6, 11, 31–32, 34–36, 39, 42–43, 51–52,
58, 60, 63, 65–66, 68–69, 79, 85, 87–88,
92, 104–107, 109, 111–112, 115–116, 121–122,
124, 126–127, 138, 141–143, 146–148, 150–
153, 160, 162–164, 167–169, 171–173, 175,
177–178, 180–181, 183, 186–188, 192, 196,
204, 208, 211–213, 218, 222, 226, 228,
231–232, 239, 244–246, 248, 252, 260,
263, 268

Color jitter, 107, 111

compositional lines, 102, 236

continuous narrative, 73

contrast, 6, 24–25, 29–32, 37, 56, 61, 76, 92,
98, 105, 109–111, 118, 120–128, 137, 144,
146–148, 153–154, 156, 159, 186, 207, 209,
211–212, 215, 222, 231, 236, 239, 246,
248, 252, 255–256, 260, 263–264, 266,
272, 274

cropping, 171, 203

cubism, 41, 54–55

D

deformation, 55
depth, 13, 29, 51, 92, 95, 98, 122, 140–142,
145, 163, 239–240, 243, 260, 268, 272,
274
design, 16, 68, 71, 74, 99, 105, 138, 147–148,
162, 164, 166, 168, 171–173, 178, 183, 215,
219, 222, 243–244, 246, 256, 264

digital, 6, 12, 15, 56, 65–66, 112, 126, 137,
148, 160, 162, 166, 171–172, 174, 182–183,
192–193, 225, 252

distance, 17, 25, 79, 96, 99, 124, 127, 134,
150, 153, 185, 201, 239, 250, 268

divine proportion, 16

divine section, 16

draft, 11

draw, 11, 15, 18, 24, 26, 30, 34, 46, 92, 122,
125, 136–137, 140, 158, 186, 203, 211, 220,
258, 264, 266, 268, 272

E

edges, 111, 116, 128, 137, 164, 188, 203, 222–
223, 232, 244
emotion, 61, 65, 78, 80, 85, 88–89, 99–100,
167–168, 171, 178, 180, 208–209, 212, 226,
232, 239, 248

F

fauvism, 34, 41, 54

Fibonacci spiral, 6, 18–21, 24, 48, 54, 56

film, 10, 60, 68–69, 115, 134, 191, 256

flow, 18, 26–27, 56, 142, 202, 204, 215, 229,
236, 264

focal point, 6, 13, 18, 24–26, 29–31, 34–35,
37, 42, 45, 47, 52, 76, 85, 87, 98, 102, 110–
111, 118–119, 122–126, 166, 168, 172, 186,
202, 204, 206–208, 211–212, 214–215, 219–
221, 225–227, 229, 232, 236, 239, 246,
248, 250, 260, 263–264, 266, 268, 270

focus, 15, 22-23, 26, 31, 37, 48, 52, 65, 73, 88, 105, 109, 115-116, 120-121, 125, 130, 136, 148, 158, 166, 176, 186, 188, 191, 204, 209, 218, 220, 239-240, 244, 248, 252, 256, 270, 272
foreshadowing, 6, 76, 79, 82
frame, 17, 46, 52, 66, 70-71, 74, 171, 203, 207-208, 211, 226, 229, 232, 252, 266, 272
framing, 17, 46-47, 50-52, 137, 158, 203, 208, 240, 243

G

golden ratio, 6, 16-18, 21, 24, 48, 54, 56, 85, 173, 196, 202, 229, 232
gradient, 36, 121, 218

H

hard edges, 111, 128, 222, 232
hierarchy, 109-111, 115-116, 123-124, 126, 147, 186
highlight, 22, 37, 51, 63, 116, 120, 122, 124-125, 127, 141, 149, 153, 204, 209, 212, 232, 248
horizon, 46, 107, 138, 140-143, 148, 150, 155, 211, 222, 250
hue, 32-33, 106-107, 110-111, 121, 123-124, 126-127, 147, 175, 212, 217, 231, 239
human body, 16

I

illustration, 6, 42, 60, 66, 68-69, 78, 92, 100, 105, 110, 118, 137, 236, 255
imagination, 12, 94, 134, 179, 212, 225, 227, 240
impressionism, 42

L

landscape, 6, 10-11, 17, 25, 37, 41-42, 46-47, 60-61, 76, 80, 89, 143-145, 148-150, 178, 187, 193, 240, 243, 268

Lasso, 107, 111, 143

layers, 80, 105, 115, 121, 142-143, 148, 150, 169, 172, 181, 222, 231, 243
light, 6, 8, 19, 30, 34, 36, 39, 41-44, 51-52, 58, 60, 63, 66, 68, 76, 96-98, 105, 109-110, 112, 115-116, 118, 121-122, 124, 127-128, 134, 136, 138, 140-141, 143, 146, 148-149, 156, 160, 162-163, 173, 180, 204, 207-212, 222, 226, 231-232, 239-240, 243-246, 248, 252, 255-256, 260, 263-264, 274

light source, 43, 51, 112, 116, 207, 209-211, 256

lighting, 30, 32, 34, 41-45, 48, 52, 66, 85, 87-88, 138, 141, 146, 151, 192, 196, 198, 209, 211-212, 225-226, 250, 264, 266, 268

linear perspective, 29

lines of action, 92, 102

lost edges, 128, 222

luminosity, 121-122, 124, 126, 128

M

metaphor, 6, 77, 85

Middle Ages, 15, 85

minimalism, 54, 63

monochromatic, 54, 163, 248

monoscopic narrative, 72, 82

mood, 24, 32, 34, 56, 60-62, 72, 76, 85, 87-88, 96, 104, 132, 178, 180, 187, 198, 209, 211-212, 226, 231, 248, 250, 255, 268, 270

motion, 98, 107, 123, 128, 145, 223, 236, 252, 255, 258, 266

movement, 6, 26-27, 30, 55, 128, 142, 145-146, 154, 217, 223, 229, 266

movie, 51, 66, 68-69, 191-192, 212, 236

Multiply, 105, 107

music, 10, 60, 100-101, 191-192, 256

mystery, 61, 78, 80, 85, 207-208, 212

O

opacity, 137

overlap, 122, 140, 142, 145, 183, 208, 222

P

painterly, 12, 143

painting, 6, 8, 10-13, 15, 17-18, 21-23, 25-27, 29-32, 34-43, 46, 48-49, 51-56, 58, 60-66, 69-75, 77-89, 95, 99, 102, 107, 109, 111-112, 115-116, 120-121, 123, 126-128, 130, 132, 135-140, 143-144, 148, 153-154, 156, 158, 160, 162-164, 166, 168-169, 171-188, 190-194, 196, 198, 201-203, 207-209, 211-212, 215, 218-220, 222-224, 226, 228-231, 236, 239-240, 243-246, 248, 250, 252, 255-256, 260, 268, 274

panoramic narrative, 75

pen, 11, 137

perspective, 6, 13, 24-26, 29, 46, 76-77, 82, 115-116, 124, 127, 136, 138, 140, 142, 145-146, 148-150, 152, 196, 201, 203-204, 208, 210-211, 218, 222, 228-232, 236, 239, 248, 260, 264, 266, 268

phi, 16

photograph, 171, 272

placement, 10, 17, 52, 57, 60, 102, 137-138, 152, 172, 186, 211, 236, 240

plane, 29, 37, 109, 115-116, 118, 124, 127, 138, 140-141, 146, 148, 210-211, 215, 222, 256

point of view, 6, 70, 77-78

portrait, 6, 48-51, 61, 80, 87, 263, 266

pose, 61, 80, 85, 99, 225, 236, 263

posture, 220

progressive narrative, 75

proportion, 15-18, 51, 137

proximity, 6, 25, 56, 97, 122, 266

purpose, 57, 71, 88, 115, 128, 132, 136, 139, 144, 146, 148, 153, 158, 163, 167, 225, 264, 266, 268

N
noise, 101, 109-110, 115, 118, 139, 220, 229, 231, 272

R

readability, 35, 63, 66, 222, 264
realism, 29, 42, 66, 116, 264
realistic, 11, 41, 65, 116, 231
references, 70, 166, 198, 200-201, 203, 207, 212, 218
repetition, 70, 73, 75, 148, 154, 183-184, 192, 194, 243
rhythm, 6, 24, 26-27, 30, 56, 154, 240, 243
rim light, 43-44, 128, 156
rule of thirds, 6, 22-24, 46, 48, 56, 85, 196, 201-202, 232, 248

S

saturation, 29, 32-34, 105, 107, 110, 147
scale, 6, 24-25, 57, 60, 96, 118, 120, 134, 142, 171-172, 201, 208, 218, 225, 230-232, 243, 245, 248, 252, 264, 266, 268
scene, 8, 17, 21, 24, 29-30, 37, 40-47, 50-53, 60, 63, 65, 69-71, 73-78, 84-85, 88, 92, 94-97, 99-101, 105-106, 111, 115, 118, 122, 134, 136-138, 140, 142-143, 145-148, 151-156, 158-159, 162-163, 196, 198, 201, 203-207, 211-212, 215, 217-226, 231-232, 236, 239-240, 250, 252, 255-256, 258, 263-264, 266
sculpture, 10, 16, 21, 60, 65
sequential narrative, 74
setting, 6, 70, 76, 82, 96, 98, 107, 112, 127, 132, 204, 215, 256
shadow, 42, 43, 51, 68, 115, 124, 140-141, 160, 162, 173, 194, 207-209, 211, 217, 245, 255, 274
shape, 6, 10-11, 17, 24-26, 30-31, 37, 43-44, 46, 48, 52, 56, 73, 88, 92, 95-97, 102, 110, 116, 118, 122, 138-140, 142-144, 147-148, 152-153, 155, 160, 166-168, 171-178, 180-186, 188, 191-192, 194, 201, 204, 207-209, 212, 215, 217, 221, 226, 228-229, 244-246, 248, 250, 252, 255, 264, 266, 268, 270, 272
silhouette, 17, 25, 43, 98, 111-112, 118, 143, 146-148, 152, 156, 160, 163, 203-204, 207-209, 212, 215, 221-222, 225, 228, 239, 250, 255, 260, 263-264, 266
simultaneous narrative, 70-71, 73-74

sky, 43, 46, 88, 97, 107, 116, 124, 136-138, 140, 142-143, 145-146, 148, 154, 158, 168, 172, 177-178, 184, 211, 232, 239, 243, 246, 252, 255-256, 272

software, 12, 15, 65, 92, 107, 126-127, 130, 171, 193

source light, 43-44

still life, 6, 51-53

story, 6, 60-66, 68-71, 73-74, 76-78, 80-85, 88-89, 92, 94-95, 98-100, 110-111, 132, 134, 136, 166, 168, 179, 182, 185, 187-188, 190, 196, 198, 201, 203-209, 215-220, 225-226, 236, 240, 248, 252, 255-256, 260, 263-264, 266, 268, 272, 274

storybook, 6, 66, 69

storytelling, 6, 61, 63, 65-66, 82, 84, 92, 94, 100, 110, 166, 204, 212, 217, 219-220, 223, 225-226, 236, 252, 272, 274

subsurface scattering, 105, 112, 115, 122, 128

sun, 10, 96-98, 102, 112, 116, 141, 149, 180, 272

symbolism, 6, 10, 13, 32, 52-53, 77, 81, 85

synoptic narrative, 71, 74

V

value, 6, 8, 22, 25, 30-32, 36-37, 39-44, 58, 63, 65-66, 68, 76, 92, 96-97, 105-106, 110-111, 115-116, 118, 121, 123-124, 126-127, 138-139, 143-144, 146-147, 162, 164, 168-169, 173, 177-178, 180-181, 183, 186, 188, 196, 204, 207-209, 211-213, 222, 231-232, 236, 239, 244, 246, 248, 260, 272, 274

vanishing point, 26, 29, 46, 201

variety, 6, 11, 24, 35-36, 42, 65, 70, 78, 109, 112, 115, 118, 120, 126, 132, 166, 175, 177, 183-186, 191-192, 208, 223, 245

video game, 68, 236

visual interest, 51, 140-141, 144, 149, 151, 154-155, 159, 207, 252

W

warping, 218, 230-231

water, 41, 94, 99, 124, 140, 142, 146, 151, 156, 160, 163, 183, 250, 256, 260, 266, 272

weight, 8, 34, 38-39, 152, 154, 173, 258, 266

T

tangent, 192, 204, 218, 229, 248, 250

television, 10

tension, 24, 26, 60, 76, 78, 102, 256

texture, 6, 24, 30-31, 107, 109, 111-113, 120-121, 137, 139, 146-147, 164, 169, 175, 181, 183, 186-187, 243-244, 268, 272

thumbnails, 171, 201

U

unity, 52, 148, 153, 183

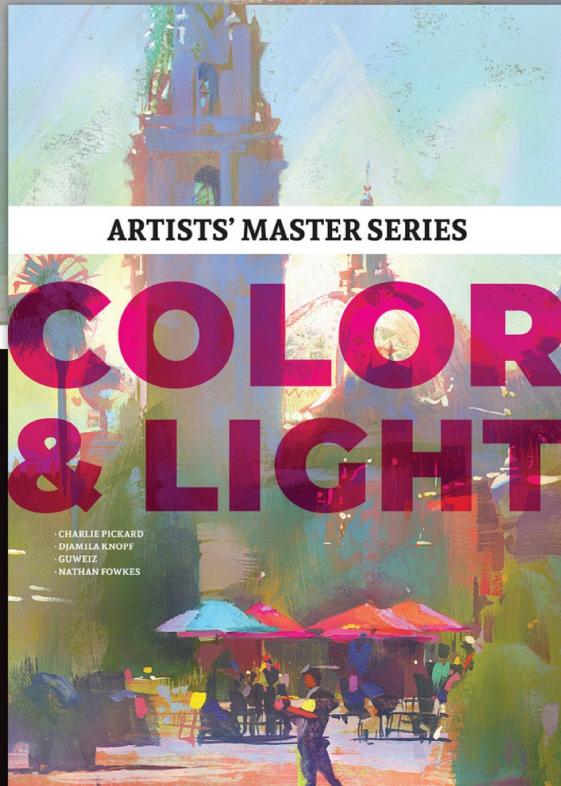


Image © Nathan Fowkes





Image © Izzy Burton



If you've enjoyed this book, discover the first title in the *Artists' Master Series*, *Color & Light*. This comprehensive first volume explores the use of color and light in both digital and traditional media, with theory, tutorials, techniques, and tips written and illustrated by the world's best known and most talented artists.

A select few industry experts reveal techniques they use to infuse their images with the advanced levels of color and light that make their work instantly recognizable and universally admired. Their in-depth illustrated theory, detailed step-by-step tutorials, and enlightening case studies provide a distinctive and invaluable blend of advanced knowledge that can't be found anywhere else. For both digital and traditional artists and designers aiming to raise their game to an expert level, this series is the key to success.

Available now at
store.3dtotal.com



Illustrator and concept artist Devin Elle Kurtz shares her journey, from childhood ambitions and finding the best educational fit, to working in the industry as she develops her craft.

The Art of Devin Elle Kurtz bursts with the stunning color, light, and storytelling that Devin has mastered, using traditional and digital methods. This is a unique opportunity to learn from a young industry professional. Devin recalls navigating educational opportunities, looking for the combination of formal classes and personal study that suited her needs. Color and light play a huge part – whether she uses traditional or digital techniques – and specially commissioned tutorials give aspiring artists the chance to sample her methods while evolving their skills. Readers will also enjoy the intriguing subject of storytelling, as Devin explores the themes that feature the most in her own work, including where they originated from. These insights and reflections are not only fascinating, but also help readers unlock their own authentic storytelling potential.

Available now at
store.3dtotall.com

KOMOREBI

THE ART OF DJAMILA KNOPF



Illustrator Djamila Knopf leads us through her world, where anime-influenced characters, exquisite settings, and the process of creating fantasies enchant her fans worldwide.

Having settled on her own authentic, creative style, featuring line art and a palette of delicate yet impactful colors, Djamila decided to write a book that charts her journey. Japanese art was a key influence from an early age, and the book illustrates how Djamila has fused her favorite aspects of anime with her own approach, the result being a unique style that has captured the attention of both art fans and the industry. Her approach to storytelling and ideation are covered in depth; Djamila shares her own experiences and insights to help readers fine-tune their own early stages of creation. As a fantasy artist, symbolism and fantastical scenes have always been part of Djamila's world, and here she shares how she works with these, as well as finding very personal connections to even the most general of concepts.

Available now at
store.3dtotal.com



GUWEIZ

THE ART OF GU ZHENG WEI

Digital artist Gu Zheng Wei (AKA Guweiz) shares his anime-inspired world in this beautifully produced and insightful book, leading you through his fantasy world with a portfolio packed with gritty detail and a surreal vibe.

Guweiz began drawing when he was 17, inspired by an anime art tutorial on YouTube. Discovering a natural talent, he carried on drawing and quickly amassed a fanbase for his atmospheric illustration style. Throughout this book, readers will discover his artistic journey from the very beginning, with behind-the-scenes details about how some of his most popular pieces were created. He reveals his secrets for turning influences into truly original digital art, including that all-important narrative that takes drawing and painting beyond the purely visual. Step-by-step tutorials share techniques and tips to help you create these sorts of effects in your art, resulting in images with the depth of detail and intrigue that Guweiz has made his trademark.

Available now at
store.3dtotal.com

3dtotal Publishing

3dtotal Publishing is a trailblazing, creative publisher specializing in inspirational and educational resources for artists.

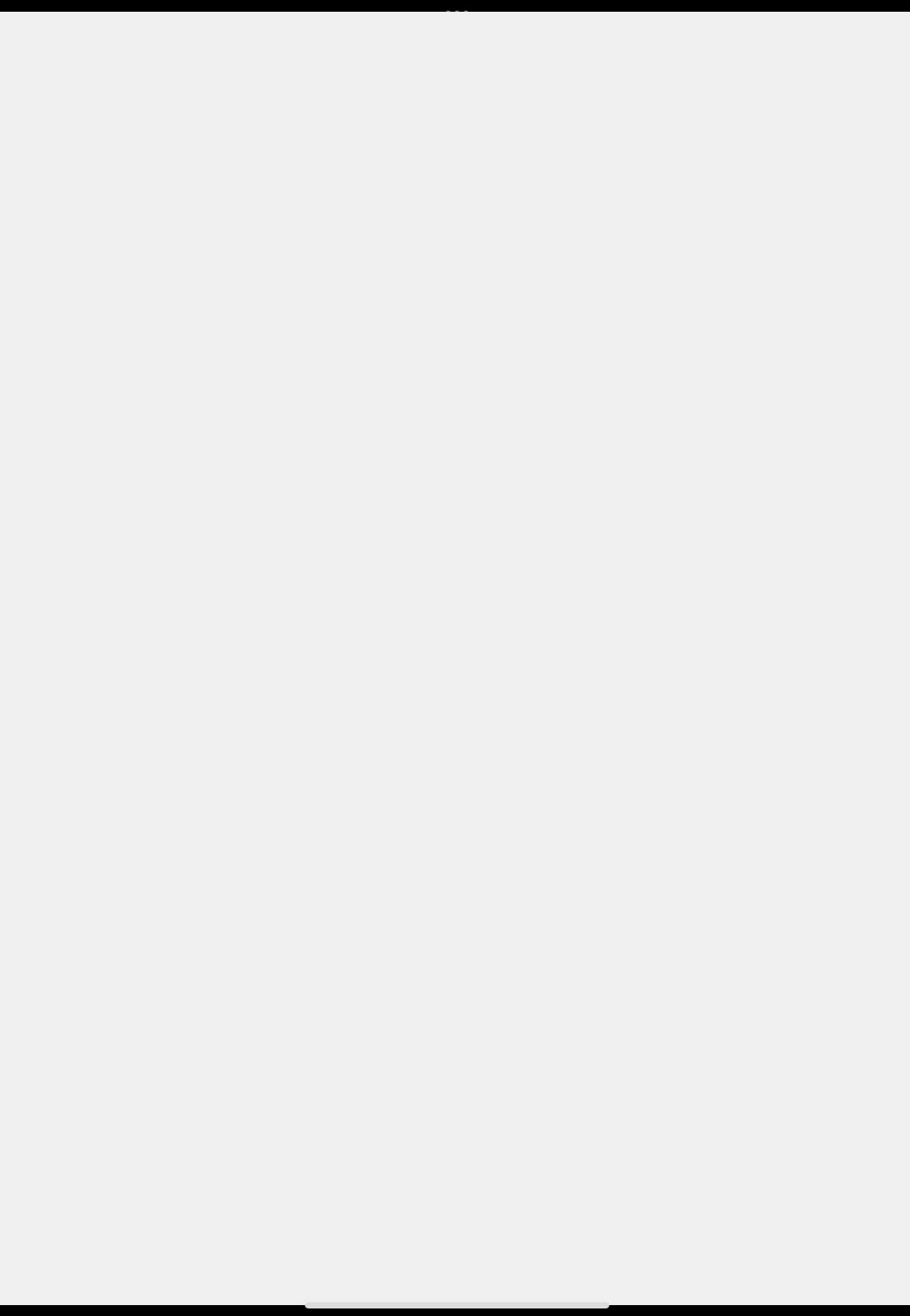
Our titles feature top industry professionals from around the globe who share their experience in skillfully written step-by-step tutorials and fascinating, detailed guides. Illustrated throughout with stunning artwork, these best-selling publications offer creative insight, expert advice, and essential motivation. Fans of digital art will enjoy our comprehensive volumes covering Adobe Photoshop, Procreate, and Blender, as well as our superb titles based around character design, including *Fundamentals of Character Design* and *Creating Characters for the Entertainment Industry*. The dedicated, high-quality blend of instruction and inspiration also extends to traditional art. Titles covering a range of techniques, genres, and abilities allow your creativity to flourish while building essential skills.

Well-established within the industry, we now offer over 100 titles and counting, many of which have been translated into multiple languages around the world. With something for every artist, we are proud to say that our books offer the 3dtotal package:

LEARN • CREATE • SHARE

Visit us at 3dtotalthub.com

3dtotal Publishing is part of 3dtotal.com, a leading website for CG artists founded by Tom Greenway in 1999.







ARTISTS' MASTER SERIES

COMPOSITION & NARRATIVE

The *Artists' Master Series* features experts from both the traditional and digital worlds. Drawing from a wealth of experience, in this book they fully dissect the theory and practice of using composition and narrative to advance your art.

Artist Greg Rutkowski, a master of his craft, explores composition in great detail in the opening chapters. With stunning visual examples, he looks at the methods used throughout art history to achieve good composition, from the mathematical rules that are thought to govern beauty, to more fluid tools, such as rhythm, balance, color, and light. Discover the theory behind various types of composition, from portraits to still life, then advance your art to the next level by learning to break all the rules. Next, we dive into the art fundamental that ties everything together: narrative. Looking at striking examples from the past, alongside Greg's own work, we can see how storytelling has always been a principal focus for artists around the world. Exploring diverse approaches such as humor, ambiguity, foreshadowing, symbolism, and exaggeration, these pages gift you the confidence to create a story on your own canvas.

Respected artists Devin Elle Kurtz, Nathan Fowkes, Joshua Clare, and Dom Lay then guide you through extensive tutorials, specially commissioned to explore their use of composition and narrative. Each artist breaks down their process, discussing the decisions made at every stage to achieve balance, structure, and hypnotic storytelling. The four artists work in different ways, resulting in a range of approaches to putting theory into practice. Further insight is provided by the gallery artists, also experts in their fields, representing a range of styles, techniques, and mediums.

This unique opportunity to study composition and narrative so extensively offers a deeper mastery of the subjects, and a single, comprehensive reference at your fingertips.

3dtotall Publishing



WARNING: CONTAINS NUDITY

EXPERTS INCLUDE

- Greg Rutkowski
- Devin Elle Kurtz
- Nathan Fowkes
- Joshua Clare
- Dom Lay

WITH FURTHER INSIGHT FROM

- Djamila Knopf
- Sean Layh
- Heikala
- Guweiz
- Jessica Woulfe
- Izzy Burton

